{ 魔法少女まどか☆マギカ }

10TH ANNIVERSARY BOOK VOL.3



SINCE
2011·01·07

"PUELLA MAGI MADOKA MAGICA"
10TH ANNIVERSARY BOOK

{ 魔法少女まどか☆マギカ }

10TH ANNIVERSARY BOOK VOL.3

「まどか」10周年の記念本vol.3は、

岩井俊二
新房昭之×岩上敦宏×久保田光俊

『マギアレコード』スタッフ陣
のインタビュー・鼎談を収録！

vol.3では、新房昭之やシャフトと縁の深いクリエイター・岩井俊二のインタビューを掲載。
また「まどか」スタッフインタビューでは、
監督・新房昭之×アニプレックス代表取締役・岩上敦宏×シャフト代表取締役社長・久保田光俊の
豪華鼎談が実現！
10年間の思い出や、これからの展開など、さまざまなことを語ってもらった。

そしてロゴデザインの染谷洋平のインタビューも掲載。
さらに特別企画として、「まどか」と関わりの深い『マギアレコード 魔法少女まどか☆マギカ外伝』を特集。
新プロジェクト『魔法少女まどか☆マギカ scene0』のシナリオを手掛ける下倉バイオインタビューから、
ゲームプロデューサー・外山祐介、プロデューサー・佐藤允紀と『マギア☆レポート』作者・PAPAによる鼎談、
「まどか」関連イベントの紹介など、『マギレコ』を深く知ることができる特集記事となっている。

ほかにもメインキャストインタビュー、スピンオフ小説『非(ナル)-魔法少女』の第3回、
『ゆるキャン△』のあfろを始めとする、バラエティ豊かな漫画家によるアンソロジーコミックを掲載。



魔法少女まどか☆マギカ10周年
記念ゲストインタビューvol.4

映画監督 岩井 俊二

SHUNJI IWAI

Profile

岩井俊二
いわいしゅんじ

映画監督・小説家・音楽家。1993年にTVドラマ『if もしも～打ち上げ花火、下から見るか？横から見るか？』を演出し、日本映画監督協会新人賞を受賞。その後も斬新な手法でさまざまな映像作品を発表。2014年には短編アニメーション『TOWN WORKERS』を発表し、2015年に、長編アニメーション作品『花とアリス殺人事件』を公開した。

実写の世界だと理解されないアニメならではの魔女の造形

——新房（昭之）監督とはアニメ映画『打ち上げ花火、下から見るか？横から見るか？』（以降『打ち上げ花火』）からのお付き合いでしょうか。

そうですね。

——制作当時のことを振り返ると、どんなことが思い出されますか？

いやもう、楽しかった思い出しかないです。どういう脚本にするかのミーティングを、新房さんとプロデューサーの川村元気さん、それから脚本担当だった大根仁さんと、内容がある程度固まるまで、ちょいちょい繰り返していたんですね。大体いつも夕方にやって、終わると近くの居酒屋に行ってみんなで飲む、みたいな。打ち合わせ自体よりも、そこでいろんな楽しいお話をした記憶の方が大きいんですよ（笑）。新房監督が『アパッチ野球軍』が大好きで、その話を熱心に語られているのをうかがったことをよく覚えています。そのとき集まったみなさんはマンガやアニメの話をするのが好きで、ほかにもすごくたくさん、いろいろな作品についてやりとりしたような記憶があるのですが、具体的な内容は今となってはあまり覚えていないんです。というのも、新房さんからアニメを作ることの大変さもいろいろとうかがって、その印象が衝撃的だったんですよ。実写の撮影現場とはまた違った苦労があると、生々しく伝わってくるお話ばかりでした。

——「魔法少女まどか☆マギカ」（以降「まどか」）をご覧になったのはいつのことでしょうか？

『打ち上げ花火』のプロジェクトが始まるときに、川村さんから「この監督でやりたいんだ」ということで、DVDセットをお預かりして拝見したのが最初です。ただ、新房さんの作品という話でいうと、僕は久米田康治先生の作品が昔から好きで、『さよなら絶望先生』（以降『絶望先生』）はコミックでもアニメでも拝見していたんです。

——ああ、となると、新房監督とシャフトの作るアニメの特徴的なスタイルには、多少馴染みがあった状態で「まどか」をご覧になったわけですか？

うーん、そう言えるかまでは分からないです。久米田先生の作品は、白黒で平面的でありながら、レンズ感があるところが特徴だと思うんですけど、アニメ版『絶望先生』は非常に上手く、その方程式を映像に落とし込んでいるなと思いながら見ていました。ただアニメ化しているだけではなくて、ちゃんと久米田先生の作品にある力学だったり、哲学だったりを理解した上で、とても洗練された形で表現されているなぁ、と。「まどか」を最初に見たときに、そこまでつなげて考えていたかどうか。どちらかというと最初は白紙で、あとからだんだんと、知識が総合されて分かってきたみたいなところがあったような気がします。「まどか」と『絶望先生』とはまったく違うというか、逆にアニメの王道的な、立体的な動きをする作品ですしね。そこからハマって、『化物語』だとか、他の作品も連続で観ていったくらいです。

——「まどか」の印象をもう少し深掘りさせていただいてもよろしいでしょうか。

映像だけではなく、お話もすごく面白かったです。ちょっとミステリー的なところがあるというか、どういう謎解きになるのかが最後まで気になるつくりで、そして最終回ではちゃんと、「ああ、なるほど！」となる感じもあって。でも一番インパクトがあったのは、やっぱり魔女の造形でした。「これをもってして魔女と呼ぶんだ」みたいなシュールさがかなりツボでした。そういったところの飛躍が、やっぱりなかなか、実写の映画やドラマの世界だと理解されないんです。だからこそ、その自由度がなんだからやましくもありました。魔女の表現がなぜああなのかって、多分、はっきりとした説明は付かないと思うんです。だから実写であのような企画プランを持っていったら、多分お金出す側の人やプロデューサーが首をひねって、「これをやる意味が分からない」で終わっちゃいそうな感じがします。実写の企画では、ちょっと分からせてあげないといけないところがあるんですよ（笑）。でも、さすがにあれは分からないんじゃないのかな、と。だけど、いちアニメファンというか、マンガファンとしての自分には、自分の中でまだ使っていない脳を使いたい気持ちがあって、そういう意味で未知なる体験をすごくさせてくれる感じがするものでした。魔女の力によって得るものと失っていくものの相関関係を始め、見終わると全体の要素がつながって、作品としてひとつの合理性を感じさせてくれるところがありながら、ビジュアルは「魔女は黒いコスチュームを着てホウキに乗っている」みたいな普通の人が思い描くような形ではない描き方をされているところが、非常に斬新だったし、素敵でした。

——レイアウトや色彩感覚といった点も特色として語られることが多い作品ですが、その点はいかがでしょうか？

とても洗練されていると思います。ただ、アニメの世界でも、既にいろいろなことが「まどか」の前から試されているので、特色というより、同じものに触れてきたという親近感や同世代感を感じる気持ちの方が強かったかもしれません。実相寺昭雄さん的な構図の切り方とか、出崎統さん的な動かし方・止め方からの影響を感じるのですが、そうしたものを組み合わせた作品総体でのコンビネーションの仕上がりはすごく素敵でした。

作り手として共感できた「まどか」で描かれたもの

——岩井監督の作品には、『打ち上げ花火』はもちろん、『リリイ・シュシュのすべて』『花とアリス』など、思春期の少年少女の感覚を描いたものがあります。そうした作品の監督として見たときの「まどか」はいかがでしょうか？

僕の作品もそうなんですけど、そういう時期を舞台装置としては使うものの、ただそこを描いているのかというと、実は全然そうじゃないですよね。例えば、動物のアニメだったりマンガだったりが、ホントにその動物の生態だけを描いているかというと、そんなことはない。そうした手法で、実は人間社会を描いていることがあるわけです。同じように学園ものも、往々にして結局、作っているのは大人なので、どこかで人間社会を描きたくて、そのシチュエーションを使っているところがある。学校の中という状況や、学生たちに自分たちの社会を投影しているんです。だから、そういう意味においては、「まどか」は僕の中では、モラトリアムの少女たちがいる空間を描いているというよりは、社会と接触している印象の方が強いというか。変な話、おかしな霊感商法に騙されたのと、構図としては同じなんですよね。完全に、社会人が陥りがちなところに、子供たちが飲み込まれていってると思いながら拝見させてもらっていたんですよ。そういったところも、すごく作り手として共感できましたね。青春時代、思春期を使う理由は、社会の縮図を描きやすいからという側面があります。特殊な職業を題材にすると、想像はできるけれども、懐かしくはないじゃないですか。病院ものや刑事もので、職場の給湯室が出てきても、体験したことがないものを「あ、懐かしい」とは感じない（笑）。その点、学校はみんなが経験してきて、ある種、どんな人の中にも小宇宙が残っているものなので、そこを利用することができる。じゃあ、そこを使って、何を描くのか？　というのが問題になったときに、描かれるべきはあくまで、この世界そのものでいいじゃないかなと、僕は思っているんです。「まどか」もそこの考え方は非常に一致しているように感じますし、同じ世界線でものを作っているな、という感じがしました。

——見立ての問題だけではなく、「まどか」はまさに物語の上でも、思春期の子たちの姿を描く話として始まったものが、最後は世界の問題に辿り着きますし。

学園ものと世界の問題は、そもそもいまお話ししたような点で親和性が高いと思うんです。未熟な人たちと世界を無理やりくっつけてるように思われがちなんですけど、でも実は、まさにそこそが、一番多くの人が共通項としてもっている小宇宙であり、世界のイメージでしょ、と。ひとつのタイムトンネル的なものになりやすいというか。僕の関わった作品だと『なぞの転校生』もそうですが、僕らが子供の頃からずっとそうした作品は人気で、これからもずっと描かれると思うし、マンガにしても何にしても、学園もの、ジュヴナイルがなぜもっとも多く作られるのか。なぜ王道なのか。それは、そのことがいいのか悪いのかは分からないですけど、そこが、みんなが通過する場所で、磁場が強いからだというのはありますよね。

——「まどか」と岩井監督の作品の共通項というともうひとつ、いまタイトルの挙がった『なぞの転校生』も『打ち上げ花火』も、平行世界、IFの世界が作品の重要な要素になっています。「まどか」のその部分はどうご覧になられましたか？

そこが一番、物語のクライマックス、感動的なところですよね。発明的なアイデアだなと思いましたし、多分新房さんと最初にお会いしたときも、まずその話をした気がします。

魔法少女まどか☆マギカ10周年 記念インタビューvol.11

監督 AKIYUKI SHINBO 新房昭之 × アニプレックス代表取締役 ATSUHIRO IWAKAMI 岩上敦宏 × シャフト代表取締役社長 MITSUTOSHI KUBOTA 久保田光俊

最初の正念場だと思っていたマミが死ぬシーン

――新房監督には10th Anniversary Bookの第1巻掲載のインタビューの際にうかがったのですが、まずは岩上さん、久保田さんにも、「魔法少女まどか☆マギカ」（以降「まどか」）の放送開始から10周年を迎えた率直なお気持ちをお聞きしたいです。

久保田 この10年、作品を長く愛してくださっているファンのみなさんがいることを、いろいろと企画やイベントをやらせていただくたびに感じることができました。最近のイベント会場には、10年前にはまだきっと小学生くらいだっただろう、若いお客さんの姿も多く見かけます。そうした世代を超える、普遍的な魅力がある作品なのかなと、10年の時を経て、作った僕たちもあらためて実感しています。

岩上 そうですね。10周年で4月にイベントをやって、新作の『〈ワルプルギスの廻天〉』を発表して、「魔法少女まどか☆マギカ10（展）」も開催して、どれもおかげさまでとても盛り上がりました。今でもこうして支持してもらえているというのは、本当にうれしいです。

――企画立ち上げ時には、ここまで長く続くと想像されていましたか？

新房 全然思わなかったです。

久保田 オリジナルアニメを作るとき、先のことなんて考えませんからね。「まどか」に限らず、どの企画もそうだと思います。

岩上 特に10年前だとそうですね。あのころのアニメづくりは、とにかく目の前のことを一生懸命にやるしかありませんでしたから。ただ、そうはいつも作品づくりの根底には、やはり「歴史に残ってほしい」という気持ちがありはしたんですよ。それは当たり前のことで、僕だけではなく、みなさんがお持ちだったとは思います。

久保田 そうですね。10年先のことを考えて作品をつくるような、戦略みたいなものがあったわけではないですけれども。

新房 それにしても、10年経った感じが本当にしませんね。

久保田 映画もありましたし、ずっと人気が途切れませんでしたし、『〈ワルプルギスの廻天〉』のシナリオ作業も続いていましたしね。

新房 それだけ続いていたのに、「アラサーマミさん（『巴マミの平凡な日常』）」のアニメ化が未だにできていないのが残念です（笑）。最近は実写でやるのがいいかなとも思っているんですが……。

岩上 実写は確かにいいかもしれませんね。

――あらためて振り返って、「まどか」関連でこれまで大変だった瞬間は？

新房 いろいろと苦しいことはありましたけど、やっぱりマミが死ぬシーンは最初の正念場として思い出されます。あの展開で、視聴者のみなさんにそっぽを向かれたらどうしようかと、すごく気を遣って作りました。

久保田 作っているあいだ、ずっと気にしてましたよね。それは僕らもですけれど。制作的には3話と、それから10話。ストーリーが大きく転換する話数で、そこはシナリオで読んでいてもおもしろく感じただけに、作る方としてもひときわ気を遣いました。スタッフにも、僕らがシナリオを最初に読んだときと同じような気持ちで、完成した作品を見てほしいと思ったので、なるべくスタッフに全体の内容が分からないように、絵コンテを切り分けて配布したりしたんです。そうやって全体像が分からない形で制作したのは、よかったんじゃないかなと、振り返って思います。

新房 そうした情報管理をシビアにやってくれたのはよかったです。みんなが作品の内容を知った上で同じ方向に向かって作るのが本来のやり方かもしれないけれども、なかなかそうしづらい内容の話数もこの作品にはありましたから。

岩上 当時のシャフトはずっと大変な制作状況で走り続けていましたよね。「まどか」に限らず。本当にアニメをつくるの

子供の頃に受けた衝撃を自分たちの作品でも与えたい

――「まどか」10周年ですが、そのように長きにわたって愛される作品にはどんな共通項があると思いますか？

いやどうなんですかね。自分でもよく分からないところではあるんですけど。そうですね、なにかしらやっぱりご覧になった方々の中に記憶として残ったからなんだろうという気はするので、なかなか長く愛される作品を作為的に意図的に作るのは容易ではないと思うんですよね。そこを目指したいっていうのは誰しもが持ってると思うんですね、作る側にとっては。ただ、残念ながらそこのツボは分からないので、ひとつコツがあるんだとすると、結局思いついたことをできるだけ全部やるしかない。全力でやるしかない。それしか言いようがないですよね（笑）。もうホントに、いろいろ厳しい条件もある中でも、悔いのないところまでやるしかない。最近『ブラック・ジャック創作秘話～手塚治虫の仕事場から～』を読んだんです。その中に、手塚先生がものすごい忙しさの中で『ブラック・ジャック』を描くエピソードがあって、思わずその時に描かれた回を読み返してしまったんですよ。でも、そんな裏側を感じさせないくらいお話も絵も素晴らしかった。やっぱり、そういう天才の作品に子供時代に触れて、僕も新房さんも洗脳されているると思うんです。『アパッチ野球軍』の原作を書かれた花登筐さんも、とんでもない量の仕事をされていて、その中からあれだけの異色の作品を生み出されて、それが新房さんには刺さっていた。「まどか」にもその異色の雰囲気があって、それはやっぱり、どこか根っこの部分に、そうやって無限に咀嚼してきたものが影響しているんだと思うんです。僕らの世代……テレビ黎明期に怪獣とアニメ、マンガ雑誌で育ち、思春期には少女マンガを読みあさった世代ならではの感覚というか。そういう意味での世代的共通項がものすごくたくさんあり、同時に、時代が移ろうにしたがって、そうした作品たちの中の味わい深かったところがどんどん希薄になっていくのを見てきた世代でもあるんですよね。

――どういうことでしょう？

アニメに限った話をすると、70年代から80年代に入り、90年代へと進む中で、個性が失われていくような感覚があったんです。そんな話を鈴木敏夫さんともしたことがあるんですけど、具体的には「線」が変わりましたよね。Gペンの筆致そのままに、線のニュアンスを残してアニメになっていたのが、あるときから細い単線みたいになって。それはマンガの方で、Gペンよりもロットリングで描く人が増えた時代の流れとも連動していたのかもしれませんが、90年代以降は、そこで失われたものをどうにかすることが、アニメ界の課題になっていたような印象があります。そこからまた、味わいというか、旨味の部分が少しずつ復活してきた。『ルパン三世』とか、分かりやすいですよね。最近のものは、むしろその旨味、エグ味だけで作られているようなものがある。往年の『ルパン三世』のアニメを超えて、原理主義的に、モンキー・パンチさんの原作にまでさかのぼって表現しようとしている。そういったことが分かり合える感じを、なんとなく新房さんからは受けていました。誤解されたくないのが、単純に同世代だからそういう話をするんだと思われがちなんですけど、そうじゃないんですよ。もうちょっとこう、手で触れるぐらいのイメージで、明確な変化があるんです。

――明らかに表現として違うものがある？

やっぱり50年代、60年代にフルアニメーションで作られた東映動画の長編作品……ディズニーのアニメの流れを汲んだ、非常によく動く、クオリティの高いアニメーションの文化が日本にはあったのが、そこからリミテッドアニメが出てきたことで、「止まった動きの中で、どうやって、何を表現するのか」という追究が始まった。「表現主義」と呼ぶような流れですね。僕らは子供時代にたまたまそういうものを見ていたから好きなわけじゃなく、そこでクリエイターの人たちが描かんとしていたスピリットみたいなものに痺れたんだと思うんです。子供ながらに。やっぱりゴールデンタイムのお茶の間に『ルパン三世』で挑もうとしたことの意味とかに、子供ながらに感づいていて、痺れていたんですよ。新房さんとシャフトのやろうとしていることも、そういう先達たちのすごい表現との戦いなんでしょう。単純に「実相寺昭雄や出﨑統って格好良かったよね」ということで近いことをやっているのではなく、その名前を聞いた瞬間に、子供の頃に作品に触れたときの雷が落ちたような衝撃を思い出して、全身の細胞が震え出す。それくらいの体験をしていて、自分たちの作品でも近いものをどうにか与えたいと考えている。庵野（秀明）さんが『新世紀エヴァンゲリオン』でやろうとしたのも、そういうことだと僕は思っています。そういう、子供たちに雷を落とす……っていうと、「叱る」っていう意味になっちゃいますけど（笑）、雷のような衝撃を与えられるように、がんばることが大事だなと思いますね。自分のことを振り返っても、ちゃんとやってこられただろうか……と。

――では最後に、「まどか」の新作や新房監督、シャフトの今後に期待することをお聞かせください。

ホントにアニメの制作現場は大変だと思うので、お身体に気を付けていただいて、あまりお酒を飲み過ぎず（笑）、いつまでもお元気で素敵な作品を作り続けてほしいなと願っております。

は大変だなと、感じていました。あとは……やっぱり、２０１１年の放送ということもあり、東日本の震災の記憶とはどうしてもリンクしていますね。11話・12話の内容が現実とシンクロしてるようなところもありましたし。

新房　そうですね……。

岩上　それから僕の立場での苦労といえば、どちらかというと劇場版の後の作業ですね。『〈ワルプルギスの廻天〉』を今年やっと発表できましたけれど、こういうかたちで企画が固まるまでには、思いのほか時間がかかってしまって、ファンのみなさんには申し訳なかったと思っています。TVシリーズから［前編］・［後編］・［新編］の流れはとても素晴らしい流れができていただけに、その後が難しかったです。

久保田　制作を発表するまでに、「これで！」というところまで企画を辿り着かせるのは大変でしたね……。

前例がないことを試してみた放送と同時のコミカライズ

—では逆に、この10年を振り返って楽しかった思い出は？

新房　僕はキュゥべえのグッズで、「魔法少女になってよ」というセリフが書いてある、丸いクッションに目が付いてるだけみたいなグッズが出たときがうれしかったですね。キュゥべえはこれくらいの記号で表現できるんだ！　とおどろきがありました。

岩上　でもそれって、元は新房さんが絵コンテでやっていたことですよね？

新房　絵コンテで描くのと商品になるのは違うじゃないですか（笑）。

久保田　色紙にもああいう感じで描いてましたよね？

新房　たしかにそうなんですけど、やっぱり商品になってみて、あらためて目をふたつ描いたらキュゥべえになるというのは面白いなぁ、と。しかもそれがテレビのニュースで、「これが今、売れてます！」みたいに取り上げられているわけですよ。妙におもしろかったし、そういう形で人気を実感できたのも楽しかったです。あとは、これはよく話すエピソードではありますが、「まどか」のコミカライズの単行本がメロンブックスでタワー積みされたことですね。

岩上　たしかに「まどか」のコミックスがヒットしたのはうれしかったですね。あれは芳文社さんの協力なくして実現しませんでした。

—ハノカゲさんのコミカライズを描き下ろし形式で放送に合わせて完結まで刊行するというのは、岩上さんの発案だったそうですね。

岩上　そうなんです。実現するのは大変でしたでしょうから、結果的にヒットしてくれてよかったです。当時、オリジナルアニメは宣伝になるからといって、放送前にコミカライズ連載を始めてどんどんネタバレをしてしまうことに対して、疑問があったんです。それで「まどか」はネタバレもできない作品でしたし、ここで前例がないことを試してみるべきだろうと。無茶な提案に芳文社の小林さんが乗ってくれて、ありがたかったです。もし売れていなかったら、本当に申し訳なかったなと……。

新房　それが２巻目、３巻目と発売するたびにしっかりと話題になる本になってよかったですよね。ネタバレの関連でいえば、放送の３カ月ぐらい前まで事前情報を出さない、当時は斬新だった宣伝のやり方も思い出されます。

岩上　放送前の宣伝期間を長く取らず企画を垂直立ち上げしようというのは、当初からの予定でした。

新房　全くのオリジナルでその情報の出し方はインパクトがありました。あとは……フィルムコミックを作ってもらえたのもうれしい出来事でした。自分の作品がフィルムコミックになるのが夢だったんですが、なかなかそれまでは機会がなかったんですよね。

岩上　やっぱりヒット作は、よかったことを思い出そうとするといっぱいありますね。テレビのときも、反応をいただくと本当にうれしかったですし、劇場にお客さんが詰めかけてくれたのも幸せでした。

久保田　そうですね。オンエア毎の反響は、見た方が本当にいろいろなことを書いてくださっていたのが印象深いです。新房さんとはじめてオリジナル企画のアニメを作れているだけでもうれしいのに、そうした反響もあるし、順番にテレビから総集編の映画、そして新作映画になるし、ホントに絵に描いたような作品のサクセストーリーで……。初めてだらけのことで、いきなりそういう経験が出来たのはうれしかったです。10話の放送のあと、しばらく次の放送までの間隔が空いた時期に、街中で「『まどか』ってどうなっちゃうんだろうね」「次いつ放送するんだろうね」という声が聞こえてきて、それが「なんとかしないとね」という気持ちに繋がったんですよ。当時も岩上さんにその話はしましたね。そうした、体験出来たことのすべてがよかった。

—「まどか10（展）」でも、新聞広告の展示はお客さんたちが食い入るように見つめていました。

久保田　あの展示では、最初の番宣ポスターと並べて貼ってもらったのがよかったですね。

岩上　あの新聞広告は、かなりギリギリの進行の中でバルコニーの染谷（洋平）さんに無理を言って、入稿直前で手を入れてもらったんですよね。おかげさまで、とても良いものが上がって。

久保田　メチャクチャ良かったですね。格好いい。

岩上　染谷さんは最初のロゴを作るときから熱心で、作品にいい影響を与えてくれました。

—少し大きな質問になりますが、「まどか」というヒット作が時代を変えた感覚は、みなさんにはありますか？

久保田　うーん、作った自分たちでは、どのくらい影響があったのかは分からないというのが正直な気持ちですが……あくまでそうお断りした上で、自分の印象をお話すると、２０１１年以降、アニメのオリジナルタイトルの中に、「まどか」のようなタイプの「魔法少女もの」が増えた感じはなんとなくしましたね。ただ、「時代を変えた」という感じではないかな……。
岩上さんはアニメの企画に数多く関われる立場として、もう少し冷静に状況をご覧になっているのではないですか？

岩上　そうですね……自分の体感としては、２００６年ごろから深夜アニメの本数がワーッと増えました。それから10年ぐらいかけて、いろいろなアニメオリジナル作品が作られていったのですが、自分の体感だと「まどか」を企画したころは、「アニメオリジナル企画は売れない」と言われている時期だったんですよね。

久保田　そうなんですね。

岩上　だからちゃんと面白いアニメオリジナルの作品を作ってヒットさせたくて、さきほどから話題になっていたコミカライズの話にしろ、宣伝にしろ、そのための取り組みを一生懸命していたつもりなんです。その結果としてその後の作品に影響を与えているならばうれしいことだと思います。「まどか」をきっかけにオリジナルアニメも増えたのかなという感じはしますし、その際に虚淵玄さんと蒼樹うめさんのように、アニメ業界の外からライターと絵師さんをお呼びして座組を作ることも増えました。ただ、そうした機会が増えるほどに、やはりMagica Quartetは特別だったなぁ……と、感じることも多いです。

久保田　虚淵さん、蒼樹さんも含めて、いろいろなスタッフの特性を受け入れて作ることが新房さんには出来るんですよね。

岩上　そうですね。

新房　虚淵さんは『Fate／Zero』の小説が面白かったんですよ。あのインパクトがあったし、蒼樹さんとは『ひだまりスケッチ』で組んだことがあったしで、おふたりそれぞれの仕事に最初から不安はありませんでした。ただ、ふたりが上手く噛み合うかどうかは少しだけ心配していて、演出的な考えから、もうひとつ異分子が必要かなと思ったんです。そうすれば、いい化学反応が起こって魅力が融合するかなと。それで劇団イヌカレーさんに参加していただこうと思いました。

岩上　組み合わせという意味だと、梶浦由記さんの音楽への起用も大きかったですね。これはたしか、虚淵さんが「梶浦さんはどうですか？」とおっしゃったのがきっかけです。強い要望ではなく、あくまで「合うんじゃないですか？」ぐらいのお話でしたが。

新房　梶浦さんにお願いするのは、自分としては『コゼットの肖像』からの流れがあったので、まったく違和感がなかったですね。

岩上　僕も虚淵さんからいわれたとき、「たしかに」と思った記憶があります。

—これからそうして出来上がったチームで、『〈ワルプルギスの廻天〉』が作られていきます。現時点で作業はどんな感じでしょう？

岩上　一歩一歩制作を進めていますが、もう少しお時間をいただいてしまいます。どうかお待ちいただければありがたいです。

久保田　10年経って、アニメの作り方もだんだんと変わっていっています。エンターテイメント全般もそうかもしれません。スタッフにしても、以前から参加してくれている人たちは当然、技術的に成長していますし、「まどか」を視聴者として見ていた若いスタッフたちも、今度の作品には参加することになる。アニメ制作の技術的なところでは、作画を完全にデジタルでやるようになっていたり、ＣＧもアニメの表現としてごく当たり前になった。そういう映像的な進化を、『〈ワルプルギスの廻天〉』では楽しんでもらえるんじゃないかなと思います。キャラクターのデザインに関しても、谷口淳一郎さんが『〈ワルプルギスの廻天〉』のためにまどかたちのデザインをリファインします。そういった変化にも、これから注目してもらえるといいかなと思います。

新房　ご期待いただけたらうれしいですね。

Profile

新房昭之　しんぼうあきゆき
最近の代表作に『美少年探偵団』（総監督）、『続・終物語』（監督、シリーズ構成）、『Fate/EXTRA Last Encore』（総監督）など。

岩上敦宏　いわかみあつひろ
アニプレックス代表取締役。最近の代表作に『「鬼滅の刃」無限列車編』、『マギアレコード 魔法少女まどか☆マギカ外伝 2nd SEASON -覚醒前夜-』、『美少年探偵団』（すべて企画）など。

久保田光俊　くぼたみつとし
シャフト代表取締役社長。最近の代表作に『アサルトリリィ BOUQUET』（企画・プロデュース）、『マギアレコード 魔法少女まどか☆マギカ外伝 2nd SEASON -覚醒前夜-』（企画）、『美少年探偵団』（企画）など。

「魔法少女まどか☆マギカ」と『マギアレコード 魔法少女まどか☆マギカ外伝』の関わり



「魔法少女まどか☆マギカ」の世界を体感できる、魔法少女☆RPG『マギアレコード 魔法少女まどか☆マギカ外伝』。本作のスタッフには、劇団イヌカレー（泥犬）、蒼樹うめ（キャラクター原案）や谷口淳一郎(［新編］キャラクターデザイン・総作画監督)といった、原作スタッフが集結。ゲーム内にはオリジナルキャラクターのほかに、まどかやほむらといった魔法少女も登場し、「魔法少女まどか☆マギカ」と関わりの深い作品となっている。2021年8月22日には4周年を迎え、メインシナリオは第二部を展開中。さらに新たなプロジェクトとして『魔法少女まどか☆マギカscene0』も発表され、ますます盛り上がりを見せている。

今回はプロデューサーの外山祐介、佐藤允紀と、公式サイトで連載中の公式マンガ『マギア☆レポート』の作者PAPAで鼎談を行い、「魔法少女まどか☆マギカ」と4周年を迎えた『マギアレコード』の思い出やこれからの展開を語ってもらった。さらに『魔法少女まどか☆マギカ scene0』のシナリオを手掛ける下倉バイオのインタビューも!

また『マギアレコード』内で、「魔法少女まどか☆マギカ」のキャラクターが登場したイベントを振り返る特集記事も掲載。「魔法少女まどか☆マギカ」と『マギアレコード』が、これまでどのように関わってきたのか振り返ってみよう。

魔法少女まどか☆マギカ外伝
マギア・レコード
［II部］集結の百禍編

ジャンル:魔法少女☆RPG
価格:アイテム課金型（基本プレイ無料）
対応プラットフォーム:App Store/Google Play/DMM GAMES

魔法少女まどか☆マギカ10周年 記念ゲストインタビューvol.5

『マギアレコード』ゲームプロデューサー
YUSUKE TOYAMA 外山祐介（アニプレックス）×『マギアレコード』プロデューサー MASAKI SATO 佐藤允紀（f4samurai）×『マギア☆レポート』PAPA PAPA

Profile

外山祐介 とやまゆうすけ
株式会社アニプレックスゲームプロデューサー。同社ゲームアプリのプロデュース等を担当。

佐藤允紀 さとうまさき
株式会社f4samurai CMO・プロデューサー。同社が開発する作品のプロデュース、海外展開、マーケティング等を担当。

PAPA ぱぱ
漫画家。作品に『ミソニノミコト』『まどか☆えんがわ』など。

アニメ「魔法少女まどか☆マギカ」を観ていたころ

——まだ『マギアレコード』（以降『マギレコ』）がサービス開始するより前のお話になりますが、みなさまが「魔法少女まどか☆マギカ」（以降「まどか」）を初めてご覧になったときのことをお聞かせください。

PAPA 放送当時、僕はよくいる普通のファンでした。「キャラクターが可愛いな」と思って観始めて、第3話ですごくハマって。でも当時の自分の周りには「まどか」のことを話せる相手もいなくて、ネットでの盛り上がりを楽しんでいたのですが、当時pixivなどの二次創作は、ほぼ「まどか」一色になっていました。それからしばらく経って、芳文社さんから『まんがタイムきらら☆マギカ』（以降『きらら☆マギカ』）という雑誌で漫画を描く機会をいただけたときはうれしかったです。

佐藤 同じく普通のファンとして視聴していたのですが、振り返ってみると「まどか」の放送時期と、自分がゲーム業界に入ったのがちょうど同じぐらいのタイミングでした。でもまさかそのときは、自分が仕事で関わることになるとは思ってもいませんでしたけど（笑）。

外山 放送されていたころ、自分はまだアニプレックスではなく、別の会社に勤めていました。周りからすごく面白いアニメがあると勧められて観たのですが、視聴者の想定を上回っていく物語の展開に、引き込まれました。

——「まどか」のどういったところが印象に残っていますか?

PAPA 劇団イヌカレー（泥犬）さんの、魔女や美術がすごかったですね。まどかたちキャラクターはもちろん可愛いんですけど、あの異質な世界観の中で動くと、そのギャップがいっそう際立って。

佐藤 第6話で、まどかがさやかのソウルジェムを投げてしまったことから、魔法少女の真実がわかるじゃないですか。そのときまでは明かされていなかった、魔法少女になることの大きなリスクと脆さが見えて、魔法少女に対する印象や物語の展開が一気に変わる。あのシーンは印象的でした。

外山 僕は最終話で、まどかが魔法少女になったところです。「魔法少女まどか☆マギカ」というタイトルなのに、まどかはなかなか魔法少女にならず、最後の最後でついに、という展開だったので。まどか自身はあの世界からいなくなってしまったけど、魔法少女たちはみんな救われて、「こういうハッピーエンドもあるのか」と感慨深かったです。

——みなさん、お好きなキャラクターはいますか?

PAPA 杏子でしょうか。最初は悪者っぽく登場するキャラが好きなんですよ。主人公たちと絡むようになったときの温度感がいいんですよね。なので杏子とまどかのほのぼの日常なんかも見てみたい気持ちもあったのですが、物語の展開としてそういう雰囲気にはならないこともわかっていたので、そこは二次創作などで癒やされていました。

佐藤 ほむらです。『マギレコ』の冒頭もほむらから始まりますが、最初から最後まで、一番大変な思い、辛い思いをしているのはほむらだと思うので。

外山 自分もほむらが好きですね。ほむらの「運命を変えたい」という思いは、この物語の中でとても大きな部分を占めていると思えて。とても印象に残っているキャラクターです。

PAPA あとはキャラクターというよりは魔女になりますが、お菓子の魔女も好きです。魔法少女が絶望して魔女になるという話を踏まえた上で、劇場版でなぎさが登場したこともあって、「この子が魔女になるんだ」ということのインパクトがとても強かったです。他には、あのヒゲの使い魔……薔薇園の魔女の手下も、あちこちで見かけて、人気があるんだと感じました。

『マギレコ』が生まれるまで

——アニメである「まどか」を、『マギレ

コ』というゲームにしようという企画のきっかけは？

外山　アニプレックスとしては、既に『Fate/Grand Order』がリリースされていて、スマートフォンゲームという分野でIPをどう広げていくか、という時期でした。そんなときに「まどか」をゲームにするチャレンジをしてみようという話が社内であがってきたことが、きっかけだったと思います。スマートフォンゲームは、家庭用ゲームのように売り切りではなく、手元にずっと残して遊べるものではないのですが、だからこそやるからには長く続けていきたい、と考えていました。開発会社をコンペで募ったときに、f4samuraiさんはオリジナルのゲーム運営をされている実績もあり、佐藤さんや田口さん（『マギレコ』ゲームディレクター・f4samurai）のお人柄にもひかれたので、一緒にゲームを作っていきたいと思いました。

佐藤　当時、外山さんに「最低でも3年は続けられるゲームにします」とお話ししました。それから開発に2年、そしてリリースから4年が経ったので、もうかなりの間、『マギレコ』に取り組んできました。当初、このゲームを開発していることを発表した直後に、かつて「まどか」の話題で盛り上がっていたころの同僚に「一緒にこのゲームを作らないか？」と声をかけたら、すぐに参加してくれた、なんてこともありました。思い出深い出来事ですね。

――「まどか」をゲームにするのにあたって、課題だと思われたことはありますか？

佐藤　魔法少女たちの最後には絶望が待ち受けていますが、ゲームでキャラクターを育成していくときに、ここは考えなくてはいけないところでした。こういったゲームは、毎日ちょっとずつでもプレイしてキャラを育ててもらいたいですし、できれば何年もプレイし続けて愛してほしいものですから。そこで「魔法少女がそのままの姿であり続けられる場所」を舞台にしようと、アニプレックスさんと一緒に考えていきました。

――アニメの世界観をゲームで見せることも、ご苦労があったのではないでしょうか？

佐藤　アニメの「まどか」は作られている方々の熱意も発想も、なにもかもがとてつもない作品で、ゲーム側としては少しでもそこに追いつかなくてはと、今でも思い続けています。劇団イヌカレー（泥犬）さんにお会いしたときに、いろいろと教えていただいて、あの特殊な質感や表現をゲームにも持ち込めるようになり、とても助けていただきました。貴重な体験をさせてもらえたと思っています。

そして『マギア☆レポート』が生まれる

――PAPA先生に、公式宣伝漫画『マギア☆レポート』（以降『マギ☆レポ』）のご依頼があったのは、どういった経緯からなのでしょうか？

PAPA　『きらら☆マギカ』に掲載する最後の原稿をあげて、少し経ったころに、芳文社の担当さんからお話を聞いたように覚えています。

外山　うちの宣伝メンバーと、リリース前のプロモーションをどうするかを話し合って、マンガでコンテンツ紹介やキャラクター紹介ができたらと考えたんです。芳文社さんに、そういったものを描いてくださる方をご相談したところ、PAPA先生を紹介していただけました。最初は、ゲームやキャラクターを紹介するという趣旨で、10回分くらい描いていただくようお願いをしたはずです。その10回の間に、ゲームがリリースできるはずだったのですが……。

PAPA　そうでした。最初は10回分というお話でした。最初のころの『マギ☆レポ』を読み返してみたんですが、#08あたりからは、当時もらっていた2、3行くらいのキャラクター紹介をもとに、どうにか無理くり描いていたことを思い出しました（笑）。まだどんなキャラクターなのかがはっきりわからない時期で、変な色は付けられないと思いつつ、かなり想像で描いていて。そんなときに、リリースが延期になったというお話を聞き、その後も続けていったのですが……。

佐藤　ミニトマトの回（#21）からは完全に開き直った感がありますよね（笑）。

外山　あのミニトマトは、社内のチャットのアイコンにさせてもらってます（笑）。

PAPA　なんだかんだと今でも続けさせていただいていることはありがたいですし、いろいろ巡り合わせがあるなあと感じています。

佐藤　ゲームのシステム面をネタにされることもあって、自分たちとしては叱咤されているというか。「キモチ戦のボタンがちょっと煩わしい」とか（笑）、身が引き締まる気持ちになることもありますが、いつも楽しみに読んでいます。

PAPA　システム周りのネタは、自分でプレイしていて感じたことをメモしておいて、マンガに生かしているのですが、SNS等では「わかります」という共感をいただくことも多くて、「反応があるということは良かったのかな？」と思ってやっています。

――PAPA先生の『マギ☆レポ』は、独特のキレがありますよね。

PAPA　リリース前の宣伝のためのマンガということで、掴みじゃないですけどちょっとパンチが効いていた方がいいだろうなと思い、まどか先輩はあのようなキャラ付けをしてみました。それと、『きらら☆マギカ』で連載していた『まどか☆えんがわ』は、アニメで描かれていたまどかたちの性格を踏まえて、なるべく誰からも怒られないように描いていたのですが、それを何年もやっていたので……ちょっと反動が出てしまったのかもしれません（笑）。こちらとしては、とても自由に描かせていただいていてありがたい反面、「これ大丈夫ですか？」と思っているようなものがスルッとそのまま載っていたり……（笑）。

外山　いやいや。僕らとしては、やることが無くなった#10以降は、PAPA先生におまかせと言いますか、おんぶにだっこという状態ですので。

佐藤　面白くしてくださるのが、ただただありがたいです。

PAPA　ですが自分としてもドキドキです。読んでくださった方の反応はSNS等で伝わってくるので、「ある程度は許されているのかな」という手応えはあるのですが、アニメのスタッフさんを始めとする原作の関係者の方々から、いつか怒られる日がくるんじゃないかと怯えていました（笑）。『マギレコ』一周年の慰労会かなにかのときに、アニメのスタッフさんとお会いするまでは、怖かったです。

――PAPA先生はレポートマンガのほかにも、いろいろとご活躍されています。

外山　そうですね。ゲーム内イベントでPAPA先生にいっぱいキャラクター描いてもらったりしています。先生が自身で作られた工作物を使って変身アニメーションを作るのは、普段とはちょっと違うイベントとして、私たちもとても楽しく取り組んでいます。

PAPA　僕としては、素材を宅配便で発送しているだけなんですけど……それを加工して撮影してくださる労力がすごい。あえてチープな感じを演出するために、ものすごく手が込んでいるというか（笑）。完成したものを観たときには、いつも感動しています。本当にありがとうございます。

『マギレコ』のこれから

――『マギレコ』は4周年を迎えましたが、その間で特に思い出深いことはありますか？

外山　シャフトさんに変身アニメーションをつくっていただいたことをはじめ、蒼樹うめ先生や劇団イヌカレー（泥犬）さんにバレンタインイベントでシナリオを書いていただいたことは印象深いです。アニメのスタッフの方々にいろいろとご協力をいただき、ゲームを一緒に作っていただけているのは、とてもありがたいことでした。それに2周年イベントの「Magia Day 2019」では劇団イヌカレー（泥犬）さんがミラーズ（※他プレイヤーの編成と戦うことができるバトルモード）の対戦に参加してくださったり、4周年では枡狐先生がプレイ動画のコンテストで受賞をされたり、一緒にゲームをプレイして楽しんでくださるクリエイターの方々がいるのもうれしいことです。

――外山さんは、その2周年イベントのミラーズトーナメントでは、劇団イヌカレー（泥犬）さんや蒼樹うめ先生をやぶって、優勝されていました（笑）。

外山　観ていたみなさんの予想とは違って、あれはあれで面白かったのかなと思います（笑）。僕は優勝予想では最下位のはずだったんですけどね。

佐藤　芳文社さんからは『魔法少女たると☆マギカ』『魔法少女すずね☆マギカ』『魔法少女かずみ☆マギカ』といった様々なシリーズが刊行されていますが、すべて『マギレコ』にも登場しているので、本当にいろいろなみなさまの協力をいただけて幸せなタイトルだと感じています。運営側としては、少しでもなにか新しいこと、面白いことを模索しているのですが、関係者の方々には大変救われています。PAPA先生の次のイベントも、がんばって仕込んでおります（笑）。

PAPA　楽しみです（笑）。

佐藤　けやき坂46（ひらがなけやき）（※現在の日向坂46）による『マギレコ』の舞台も素晴らしく、実は泣いてしまいました。それに1周年イベント「Magia Day 2018」で劇団イヌカレー（泥犬）さんが「雨ニモマケズ」に例えて運営の苦労を書いてくださった手紙に泣いて、『マギレコ』のアニメ化発表のときにもまた泣いて（笑）。社内では「涙腺弱くなったね、俺ら」なんて話してました（笑）。

――『マギレコ』はアニメ化もされました。

外山　劇団イヌカレー（泥犬）さんを総監督に、TVアニメを作っていただけたことは、とてもうれしかったですね。ゲームとアニメではメディアが違うので、とてもご苦労されたとは思うのですが、コンテンツとして大きく広げていただけたことは、とてもありがたかったです。

佐藤　戦闘シーンの作画や演出がすごかったですよね。自分たちの作ったものがアニメになったという意識よりは、アニメを観るたびに「すごかったから、ゲームでも取り入れたい」みたいな話を社内ではみんなでしていました。

――新たなプロジェクトとして『魔法少女まどか☆マギカscene0』が発表されています。どういったものになるのか、少しでもお聞かせいただけますか？

外山　ゲームとしての楽しさをどう実現するかを、ニトロプラスさんと議論を重ねているところですが、大枠は決定しております。今後の発表をぜひ楽しみにしていただけましたら。

――これまでの『マギレコ』とはシステム等も変わるのでしょうか？

外山　見せ方は変えていくかもしれません。これまでの『マギレコ』とはまたちょっと違った形というか、見え方になるのではと思います。でも『マギレコ』がインストールされていれば問題なく遊べますので、そこはどうか、ご安心いただけましたら。

――では最後に、今後の『マギレコ』の展開や展望についてお聞かせください。

外山　「まどか」をどうやってゲームで楽しんでいただくかは常に考えていますので、これからもゲームとしてできることを模索していきたいと思っています。そのためにも、長く続けていきたいですね。

佐藤　「何年でも」という気持ちは持ち続けています。PAPA先生が京都国際マンガ・アニメフェア（京まふ）でサイン会をされたことがありましたが、2時間くらいキャラクターを描き続けられていたのが、とても印象的で。また先生と一緒に、京まふに行きたいです。そのためにもゲームの方をがんばらなくては、と。

PAPA　にぎやかしがお仕事だと思っているんで、京まふみたいな場を設けていただけるなら、とてもうれしいです。長く続けるためにも、僕も含めて、みなさん健康第一でいきたいですね。

魔法少女まどか☆マギカ10周年
記念ゲストインタビューvol.6

シナリオライター 下倉バイオ（ニトロプラス）

VAIO SHIMOKURA

Profile

下倉バイオ
しもくらばいお

ニトロプラス所属。最近の主な作品にTVアニメ『東京24区』、PCゲーム『みにくいモジカの子』、『凍京NECRO〈トウキョウ・ネクロ〉』（全てシナリオ）など。

「まどか」のあたりから変わっていったニトロプラスのイメージ

——まずは「魔法少女まどか☆マギカ」（以降「まどか」）との出会いを教えてください。

正確な時期は覚えていないんですけれども、2008年に自分がシナリオを担当した『スマガ』というゲームを弊社から出したとき、虚淵がデバッカーとして参加してくれていたんです。で、ゲームを一通りプレイしたあと、個人的に呼び出されて、「まどか」の内容をざっと聞かせてもらったのが最初ですね。

——それは『スマガ』に「魔法少女もの」の要素があったから？

そういうことです。『スマガ』では「まどか」で「魔法少女」にあたる立場のキャラクターは「魔女」と呼ばれているんですけど、ループものの要素があったり、「魔女」がモンスターになる展開があったり、企画のギミックが結構似通っていたんですよね。その類似点を気にして、虚淵のほうから相談をしてくれたわけです。

——少し特殊な知り方をされたんですね。完成した「まどか」をご覧になったときは、どんなご感想を持たれました？

自分はテレビアニメを放送終了後にまとめて見るタイプなもので、リアルタイムでは追いかけていなかったんです。放送中に、ものすごく話題になってるのは分かっていたんですけれども。それで、遅れて見たとき、「あぁ！　やっぱりちゃんと、ゲームとは違うアニメとしてのおもしろみがあるな！」と思いました。『スマガ』との差別化がどうなっているのか一応気にはしていたんですけれども、想像していた以上にそんな懸念は杞憂だったなと。

——今のお話しぶりだと、ニトロプラスの社内でも、世間と同様に「まどか」は話題になっていたんですか？

盛り上がっていなかったわけではないのですが、「なんだか話題になってるみたいだけど、不思議な感じだなぁ……」みたいな感じでした。というのも、今の弊社のイメージからすると意外に思われるかもしれませんが、当時のニトロプラスはまだ成年向けのPCゲーム会社としての自負が強く、他社とコラボをする機会がそんなになかったんです。MAGES.さんと組んだ『STEINS;GATE』などの科学ADVシリーズくらいですよね。基本的に内向きの会社で、その中で虚淵だけがひとり、単騎で外に飛び出して、いろいろなところとコラボ（制作）している状態でした。『BLASSREITER』に社内の制作スタッフが関わっていたのも、虚淵が脚本で参加することになったからで、あれは例外的なことでしたし。社内全体としてはまだまだ、「これからもがんばって成年向けを作っていくぞ！」みたいな雰囲気だったんですよね。だから「まどか」の盛り上がりとも微妙に距離が離れていたんです。どちらかというと、お付き合いのある同業他社の方々が、「先の展開はどうなるの？」と大盛り上がりしてくれている様子を見て、人気を実感していました。今振り返ると、『STEINS;GATE』と『Fate/Zero』、そして「まどか」のあたりから、弊社のいろいろなことが変わっていった印象です。

——「まどか」で虚淵さんやニトロプラスのことを知った方々からすると、そうした空気感は、もしかすると想像がつかないかもしれないですね。

それでいうと、第15回文化庁メディア芸術祭で「まどか」がアニメーション部門の大賞を取ったとき、虚淵がTwitterで受賞コメントの案を募集したことは、今でも印象深いですね。当時はまだTwitterが日本で広まり始めた直後で、「この場で何ができるんだろう？」といろいろな人が考え、盛り上がってはいたものの、そこから社会に対してメッセージを発することが怖くもあった時代でした。今も怖いものですが、当時はもっと、どんなリスクがあるかわからなかった。そんなタイミングで虚淵が、「自分は成年向けのPCゲームから出てきたライターなんで」みたいなアイデンティティを持って、文化庁の賞をもらうにあたってのコメントをTwitterで募集した。そういうことをする理由は、見ていてよく分かったんです。あのときの虚淵の行動も、それに対するお客さんの反応も、自分も虚淵と同じ立場のライターなこともあって、強く心に刻まれています。

まどかの母親に見えた虚淵さんの顔

——さきほどのお言葉にあった、「アニメとしてのおもしろみ」の点はいかがでしょう？　「まどか」の映像作品としての魅力を、下倉さんはどんなところに感じられたのか。

最近『魔法少女まどか☆マギカ scene0』（以降『scene0』）の絡みもあって見返したんですけれども、やっぱり今見てもセリフの密度が濃いな、と。美少女ゲームのシナリオは「セリフの分量は多ければ多いほどいい」みたいな世界なんですよ。そうしたやり方に慣れていると、虚淵の書くセリフの濃さ、インパクト、伝えようとしている内容の密度には本当に驚かされますね。そして、その密度に負けないような映像……きちんとそのセリフとぶつかって、戦えるような独特な映像を表現してもらえているなと感じますね。

——「まどか」のループ構造の部分は、どうご覧になられました？

「まどか」が世の中に出た2011年には、美少女ゲームの業界だと「ループもの」はわりとスタンダードなジャンルになっていました。自分が『スマガ』を出したときも、「『ループもの』と銘打って広報するのをやめようか」みたいな話があったくらいなんです。ゲームの世界では、たとえば『CROSS†CHANNEL』とか、「名作」と呼ばれる作品が強烈な印象を残していて、その二番煎じと侮られるんじゃないかという不安があって。それを虚淵がアニメに持っていくときに、ループする視点者を主人公にするのではなく、ループされている側の視点から作品を始めたのは、アニメという媒体に合わせた上手いアレンジで、そこは虚淵の技術というか、着眼点がすごいなと感じました。

——キャラクターという観点からはいかがですか？

もちろんヒロインである魔法少女たちはそれぞれ印象深いんですが、あらためて見るとまどかのお母さんが素晴らしいですね。まどかのお母さんのセリフには、虚淵のものづくりの姿勢を暗示しているところがあるなぁと思います。

——なんと。

「まどか」って「大人」と「子供」の立場が対立する話になっていて、まどかの母親は「大人」の理屈を代弁してくれているキャラクターなんですよね。そこに虚淵玄というクリエイターが美少女ゲーム業界で葛藤していたころの背中が見える感じがしたんです。

——深掘りさせていただきたいです。ファンはしばしば、キュゥべえを虚淵さんに重ねて考えます。でも、いま下倉さんがおっしゃったのは、全く違う視点ですよね。

キュゥべえはどちらかというと、虚淵の「ルール」の側面なんです。個人的な感情をまったく交えずに、単に虚淵が考える、この社会のルールそのものを語るキャラクター。本人の顔が見えるのは、あくまで自分の考えですけど、まどかの母親の方だなと。大人の世界には苦しいこともあるから、だからお酒を飲むんだよ……みたいなところとか。要するに「世の中は辛いものなんだから、こうやるのが規範なんだ」みたいな「大人」側の理屈と、「それでもやっぱり、希望のあるお話の方がいいんじゃないか」と考えるまどか側の、「子供」の理屈が作品の中にあって、実はまどかと母親は、それについてよく話し合っているんですよね。で、それって、美少女ゲームの仕事をしながら虚淵が悩んでいたこと……「バッドエンド症候群」とでも呼ぶような悩みと重なるんです。

——どういうことでしょう？

物語は因果応報で、希望と絶望はつり合いが取れているもの。「こんなことをやったら、酷いしっぺ返しに遭うに決まってる」と分かっていても、それでもやるのが「大人」なんだ……というのが、それまでの虚淵玄というクリエイターの基本的な考え方だったんです。でも、それを突き詰めると、バッドエンドの物語しか書けなくなってしまう。

——ルールに抗って幸せを掴めば、どこかでその反動が来る、と。たしかにそれだと、完全なハッピーエンドはありえませんね。

そのことで、美少女ゲームを作る上で虚淵が悩んでいるのをよく見ていたんです。「まどか」は観ようによっては、そういう「大人」のバッドエンド症候群の考え方に対して、一生懸命まどかが、「子供」側の理屈で抗う話だったんじゃないかなと。

そんな構図で考えたとき、虚淵はまどかの母親に理屈を代弁させつつ、同時に理屈を打ち破らせようともしているように見えるんです。それってつまり、まどかの母親から、そのときの虚淵の姿がなんとなく透けて見えるようだな……と。

ファンのことを考えながら進めている『scene0』

——近い方ならではの深い読み解きですね。ちなみに、虚淵さんご自身と「まどか」についてお話をする機会は、この10年のあいだにあったんですか？

いやぁ〜、僕、虚淵から放置されてるんですよね(笑)。

——ええっ!?

別にいがみ合っているとかそういうわけじゃないですけど、うまく距離を取られてる感じ(笑)。このあいだ『scene0』について、「こういう展開をやりたいんですけど、この設定ってどうなってます？」と確認をとったのが初めてかもしれない。始まる前は、最初にお話ししたとおり、「これ、『スマガ』とかぶってるんじゃないか？」と確認があって、「別に同じ会社だし、表現の仕方もぜんぜん違ったものになるから大丈夫じゃないですか」みたいな話をしましたけど、そのあとはぜんぜん、軽くしか作品について話したことはたぶんないですね。いやまあ、虚淵は会社の遊撃隊みたいなところもあるので、ほかの社員も大体そんな感じなんですけど。いつも後ろ姿を、「またウロブチのオジキがとんでもないことをやってるなぁ〜」とかいいながら眺めている感じです(笑)。

——そうなんですね。『scene0』はどういった経緯でスタートしたんですか？

もともとは、思いついてしまったもののちょっとやんちゃすぎるので、眠らせていたアイデアが元になっています。今、『東京24区』というTVアニメを一緒にやっているアニプレックスの鳥羽洋典プロデューサーに、何かの飲みの席でポロッとそのアイデアの話をしたら、「それ、おもしろいですね！」と返ってきて、そこから企画が二転、三転して、最終的に『マギアレコード』で『scene0』をやることになったんです。

——企画について、新房（昭之）監督や虚淵さんとは話し合いは持たれたのでしょうか？

新房監督にも虚淵にも、企画の段階でアイデアの確認はしていただきました。ただ、それを『マギアレコード』というゲームの中でどう見せるかは、今、自分のほうでいろいろと工夫しながら作っているところで、そこに関しては結構自由にやらせてもらっています。ファンの方がきちんと10年もついてきていて、そこにはいろいろと蓄積もあるものなので、むしろ自分が気にすべきなのはそちらかなと感じています。ファンのみなさんが喜ぶのは、どういう「まどか」なのか。そこは常に考えながら、作業をしています。特にこの作品は、キャラクターへの愛がファンのみなさん、すごく深い。ゲームのシナリオは、システムのおもしろさを見せる意識が前面に出てしまうことがままあるんです。システムのおもしろさを見せるためには、バッドエンドルートのシナリオで、そのキャラクターがやらないような行動をとらせることも、ゲームのライターは辞さない。それはさらに広い意味では、ストーリーを書きたい欲望とキャラクターを書きたい欲望がせめぎ合うところだともいえます。アニメの「まどか」はそこのところがとても上手くできていた作品なので、「このキャラクターだから絶対こう動く」とか「このキャラクターだったらこういう選択をするのにも納得する」みたいな視聴者の気持ちを、『scene0』でもきちんと汲んで進めていかなければいけない。そこは一番、緊張感を持って取り組んでいるところです。

——新キャラクター「愛生(あき)まばゆ」のデザインが既に発表されていますが、デザインには下倉さんのご意見は反映されているのでしょうか？

そうですね。キーワードになる言葉や、デザインのポイント、シナリオ上での立ち位置は自分のほうでいろいろと蒼樹うめ先生に挙げさせていただいたんですけれども、お伝えした要素にバッチリなものを描いていただけました。さすがでしたね。勘どころが鋭いというか。結構、作中での立ち位置が難しいキャラクターなんです。そこをうまく、説得力のあるビジュアルに落としていただけて、ありがたかったです。

——『scene0』もあれば、［新編］の続編『〈ワルプルギスの廻天〉』もついに発表されまして、「まどか」のプロジェクトはこれからどんどん動いていきます。最後に、今後の「まどか」に下倉さんが期待されていることをうかがわせてください。

虚淵の作品にはよくあることですが、本来、なかなか続編をつくるのが難しいシリーズだと思うんです。テレビシリーズの時点で、ものすごく説得力を持って物語は完結していたわけですし。そうした作品の続きが10年経っても作られ続けるのは、視聴者の方々の「続きが見たい！」という気持ちが強烈に後押ししているからですよね。自分もきちんと、『scene0』でそういったファンの方々の期待に応えたいと思っています。「まどか」ワールドをさらに広げていけるような作品をつくれたらと思っていますので、どうぞ今後とも、よろしくお願いします！

『マギアレコード』でさらに広がるまどかたちの物語

『マギアレコード 魔法少女まどか☆マギカ外伝』の作中には、
まどかたちお馴染みのキャラクターたちも登場し、イベントシナリオでは彼女たちにスポットがあたることも。
サービス開始からこれまでに、まどかたちが関連したイベントを抜粋して紹介。

2018年

1月



晴れ着に身を包んだまどかとほむらが登場したお正月イベント。ストーリーでは元旦から水名神社へ初詣にやってきた２人が、屋台巡りをしたり、おみくじを引いたりする仲睦まじい姿が描かれていて、イベント限定メモリアもその様子をイメージしたイラストになっている。



2月





2017年

9月



10月



ゲーム内初のハロウィンイベントで杏子が登場。フェリシアたちに協力を頼まれ、オオカミに仮装した杏子が演劇に挑戦していく。



12月



マミのクリスマスバージョン「ホーリーマミ」が初登場。ストーリーでは家族でクリスマスを過ごすひみかの前に現れ、彼女の願いを叶えていく。



2018年

4月



ゲーム公式サイトでＰＡＰＡ先生が連載されている公式４コママンガ『マギア☆レポート』のイベント。ＰＡＰＡ先生の描くまどか、通称「まどか先輩」がゲームに初登場。ストーリーは全編描き下ろしの４コママンガ形式で展開されたりと、一風変わったイベントになっていた。











7月





『マギレコ』が初めて迎えた夏。イベントではまどか、ほむら、マミ、さやか、杏子のお馴染みの魔法少女が水着姿となって登場。ストーリーはほむらの視点から始まり、ビーチバレーを楽しんだり、浜辺でのんびり過ごす中でまどかが魔女に襲われてしまい、彼女を救うためにほむらが奮闘する。









8月



サービス開始１周年を記念したイベント。「魔法少女まどか☆マギカ」アニメ本編にも登場した「アルティメットまどか」がゲームに初実装されたことで話題を呼んだ。





10月



『劇場版 魔法少女まどか☆マギカ［新編］叛逆の物語』で登場したなぎさが初登場。イベントではまだ魔法少女になる前のなぎさがキュゥべえと出会い、どのような願いを持って魔法少女になったかが描かれる。続くイベントでもなぎさは主人公として登場し、ゲーム初のレイドイベントも行われた。









11月





2019年

1月



「魔法少女まどか☆マギカ」の劇場版『［前編］始まりの物語／［後編］永遠の物語』を題材としたイベント。ほむらとまどかの出会いから、ワルプルギスの夜との戦い、その先まで本編のストーリーを追体験できる内容となっていて、メモリアもそれらのシーンを切り取ったものが描かれた。











2019年

2月





4月



『マギ☆レポ』イベント第２弾。前回の「まどか先輩」に続き「いろはちゃん」が実装され、キャラクターのレアリティーに関わる４コママンガを読むことができた。



7月



何かと『マギレコ』に登場する魔法少女たちと関わりがある杏子が主人公のイベント。水着姿の杏子が実装され、ストーリーではみたまやういたちと一緒に無人島にやってきた杏子が無人島生活を満喫しながら、島に隠された財宝を求めて探検する。











2020年

1月



晴れ着に身を包んださやかが初登場したお正月イベント。神浜書き初めラリーに参加したさやかが、まどかたちと商店街を巡りながら、書き初めの完成を目指した。





2月



なぎさとマミが主人公となって「宇宙一のチョコレートケーキ」を作ろうと頑張るバレンタインイベントで、前後編の２部構成で展開された。2021年に復刻開催されたときは新規ストーリーが追加され、イベント本編の後に、バレンタインパーティーを楽しむなぎさたちの様子が描かれた。











4月



４月には恒例となった『マギ☆レポ』イベント第３弾。このときのまどかは「まどかP」となって、神浜市のご当地アイドル「カミハ☆マギカ」をプロデュースしていた。





5月



マミを「聖女様」と呼ぶ魔法少女、ゆうなが登場。彼女のいう聖女は「ホーリーマミ」のことだったが、マミ本人のことも尊敬し「マミ様」と慕うようになる。





2020年

7月



まどかたちの夏の様子を描くイベント第３弾。ウォーターパークへ遊びに行ったまどかたちは、そこでゾンビに襲われたり、夜空に打ち上がる花火を眺めたりと、前日に見た不思議な予知夢の内容を体験していく。そんな中で、なぎさが出会った謎の少女、マナツとの物語が描かれた。





8月



2021年

1月



4月



お馴染み『マギ☆レポ』イベント第4弾。限定ピックアップ魔法少女が引けず巨大化した「至高いろは」から神浜市を救うため、まどか先輩は「究極まどか先輩」となって戦う。



6月



7月



まどかたち見滝原組の夏を描いたイベント第4弾では、水着姿のさやかがサーフボードを手に波乗りバージョンとして登場。海に遊びにきた一行が意志を持つ謎の人形・ポン太と出会い、ポン太と関わる魔法少女ミサのことを追いながら、夏のひと時を過ごすストーリーとなっている。





8月



ウワサとの戦いで結界に閉じ込められてしまったいろはたちを救うため、まどかが駆けつける。『マギレコ』のサービス開始４周年を記念したイベントで、まどかといろはがペアになった特別なキャラクターが実装。またメモリアには、まどかといろはたちが交流するイラストが描かれた。



9月



パジャマパーティーをしながらお月見するまどかといろはたちの様子を描いたイベント。メモリアにもパジャマ姿でのんびりしているまどかたちが描かれている。



コラボイベントで外伝作品の魔法少女たちも登場！

『マギアレコード』では「魔法少女まどか☆マギカ」以外にも
『かずみ☆マギカ』『たると☆マギカ』『すずね☆マギカ』の外伝作品とのコラボイベントを展開。
ゲーム内でしか見ることのできない特別なストーリーが展開され、第２弾、第３弾と続編イベントも実施されている。

2018年5月



『すずね☆マギカ』は「ホオズキ市」を舞台に、魔法少女を暗殺する鈴音と、彼女が狙う亜理紗たちとの戦いを描いた作品。イベント第１弾では作品本編より前の時間軸で、魔法少女を倒しに神浜市にやってきた鈴音の姿や、魔法少女として活動する亜里紗、千里を描いたものになっている。





2019年10月



2021年1月



2017年11月



『かずみ☆マギカ』は「あすなろ市」を舞台にかずみ、海香、カオルの３人の魔法少女と彼女たちが属するグループ「プレイアデス聖団」を描いた作品。イベント第1弾では、魔女を追って神浜市までやってきたかずみたちの物語が展開される。





2021年10月



2018年2月



『たると☆マギカ』は中世フランスを舞台に、魔法少女として戦うジャンヌ・ダルクことタルトたちを描いた作品。イベントストーリーでは、いろはたちが夢でタルトの時代を見た影響で神浜市がおかしくなってしまい、過去と未来を救うためにいろははタルトたちと共闘していく。

2019年7月



2020年6月



2021年5月







魔法少女まどか☆マギカ10周年
記念インタビューvol.12

ロゴデザイン 染谷 洋平 YOHEI SOMETANI

魔法少女らしさもありつつスタンダードなロゴを

――まずは「魔法少女まどか☆マギカ」（以降「まどか」）に関わることになったいきさつについてお聞かせください。

芳文社さんとは「まどか」以前から「きらら」系列の雑誌の表紙や単行本のデザインのお仕事でお付き合いがありまして、その流れで２００９年か２０１０年ごろお声掛けいただきました。アニプレックスさんとは「きらら」に関わるようになる前に、『センコロール』という作品のパッケージでお仕事をしたことがあったんです。そのときのプロデューサーが岩上（敦宏）さんだったんですね。これは伝え聞きなんですけども、芳文社さんから「まどか」のデザイナーとして僕の名前が候補として挙がったとき、『センコロール』の流れもあって、ご指名をいただいたようです。それで、最初はタイトルロゴと、ポスターなどのいわゆる宣伝まわりのツールをデザインする、ベーシックな、ミニマムな範囲でのご依頼から話がスタートしたと記憶しています。

――そこからまずどのように「まどか」のロゴデザインイメージを作り上げたのでしょうか？

アニメでもマンガでもそうなんですが、作品そのものが面白ければ面白いほど、デザインは迷わずに済むんです。面白いと感じるということは、デザインに落とし込むべき作品の魅力を自分なりに気付くことができているということですから。「まどか」の場合は、ロゴをご依頼いただいた時点では虚淵（玄）さんの脚本以外の資料がほとんどなかったんですけど、その脚本がとんでもなく、強烈に面白い話だったんです。だから、ロゴを考え始めるにあたって何から刺激をいただいたかといえば、やっぱりまずは虚淵さんの脚本でしたね。非常にシリアスで、ビターな内容で、だからロゴも最初は、甘みを排したデザインのラフをアニプレックスさんに出しました。でも作品がまだ見られない、宣伝段階で世に出すのは、当時のステレオタイプな魔法少女もの……いってしまえば、もっと甘々な感じのロゴにしたいというお戻しをアニプレックスさん越しに新房監督からいただいて、それで修正したのが、完成形のロゴです。

――大きな転換があったんですね。

そうですね。正直なことをいえば、最後までシナリオを読んでしまったので、ベタベタに甘い、魔法少女もののステレオタイプなイメージ……『魔法の天使クリィミーマミ』からの系譜だとか、「ちゃお」「りぼん」「なかよし」的な少女マンガの文脈にある、キラキラしてピンクな、少女趣味的なロゴを作ることに対して、抵抗感がどうしてもありました。だからロゴの形状はそういった少女趣味的なものや当時の「萌え」の文脈を意識した丸っこいフォルムにしながら、魔法少女もののロゴのステレオタイプの特徴のひとつである過剰な装飾はなるべく排して、自分の心の中で整合性を付けようとしたのを覚えています。そのぐらい、とにかくシナリオが強烈だったんですよね。でも結果的には、初見ではシナリオのソリッドさが伝わらないようにするという目論見は、とても素晴らしかったと思います。さすがのディレクションでした。

――「まどか」のロゴを作り上げる発想の過程を、もう少し具体的にうかがえますか？

デザイナーによってデザインを作り上げるやり方はバラバラで、僕の場合はもともと割と絵を描くタイプだったこともあって、全体的なフォルムであったり、ロゴの形状であったり、そういうルックの部分から考えていくようなタイプです。で、少し遠回りをして説明すると、デザイナーというのは狙った印象を見た人に与えるために「記号」を用いる仕事なんですよね。

――「記号」ですか？

ここでいう「記号」とは、歴史の中で作られてきた認識のことです。例えば暴走族の服には、筆文字で刺繍が入っていますよね。そういう事例がどんどん積み重ねられていくうちに、筆文字が暴走族の世界観を表すための「記号」として成立してくる。そもそも筆文字は、ベタベタに分かりやすく「和風」というメッセージを発する「記号」ですよね。それは歴史的

『叛逆』の挑戦的な仕様のパンフレットは、誰もブレーキを踏まないで進んでいった「まどか」の当時の勢いを物語るアイテムのひとつだと思っています

な積み重ねがあるからで、そういった「記号」性は、配色にもあれば、形にもあって、レイアウトにもあるんです。ひとつ何かを選択すると、そこにメッセージ性、意味が生まれてくる。それを上手く組み合わせて、自分が狙う印象をだんだんと形にまとめていくのが、デザイナーの現場的な仕事だと僕は考えています。そこで、「まどか」の完成したロゴでいうと、繰返しになりますが、「魔法少女もの」と呼ばれるイメージの源流は、『クリィミーマミ』的なものにある。

——「80年代ぴえろ魔法少女もの」ですね。

そうした作品たちのロゴやグラフィックデザインの特徴として、80年代のポップカルチャーのデザインや、当時一世を風靡していたデザイナー集団メンフィスの影響が見られます。曲線の多用やビビッドでカラフルな配色などですね。そうしたニュアンスを、蒼樹うめさんのキャラクターデザインであったり、『魔法少女リリカルなのは』からの流れを受け継いだ「魔法少女もの」ものであるという当時の時代性であったりとか、「きらら」系の作品や、あずまきよひこさんの流れにある「萌え」的な文脈と上手く合体させるにはどうすればいいか。そんなことを考えて仕事をしていて、だから配色に関してはメンフィスデザインではなく、2000年代的な「萌え」の、パステルカラー的な配色なんですよね。

——2000年代的な「萌え」というのを、もう少し詳しくうかがえれば。

「萌え」におけるグラフィックデザインの代表的な例で言えば、『週刊わたしのおにいちゃん』などでの里見英樹さんのお仕事のことですね。「ジャンプ」「マガジン」「サンデー」周辺の、赤・黄・青・黒を基調に余白の無いテンションの高い画面を作るようなグラフィックデザインに対して、90年代から00年代のアスキー・メディアワークスや角川が展開していた雑誌などに見られた、白地を基調に余白を生かしつつ、そこに乗せる文字などをキャラの絵を殺さないように淡めのパステルカラーでまとめるような作法というのは、カウンター的なものだったと思うんです。その感覚を、80年代の魔法少女的な文字の骨格と組み合わせていくのが、「まどか」のロゴとしては正しいんじゃないかと考えたんですよね。魔法少女的な文化とキャラクターを魅せる「萌え」文化とを組み合わせて、さらに2000年代以降の、グラフィックデザインという視点がもうちょっと入って整えられた形状のまとまったロゴの雰囲気もあるもの。

——そこも詳しくうかがいたいです。

80年代後半に田島照久さんがグラフィックデザイナーとして『機動警察パトレイバー』に参加されて以降、草野剛さんが『交響詩篇エウレカセブン』を担当されたり、同人誌の文脈からも「ハイエンド系」と呼ばれたCHOCOさんや藤倉和音さんのようにグラフィックデザイン的なセンスを取り込んだクリエイターが出てきたりして、マンガやアニメのデザインに対する考え方が大きく変わっていったんです。ロゴの問題でいえば、グッズやポスターを始め、いろんな場面でロゴが使われることを想定して、運用性のよさ、機能性まで考えて形状を作り込んでいく意識が芽生え始めたんですよね。だから「まどか」のロゴの情報量って全然複雑ではなくって、飾り罫もフォトショップ的な加工もないし、さらにいえば、長方形に綺麗に収まるんですよ。さまざまな場所に白抜きでポンと載せられる。そういう、魔法少女らしさもありつつ、オタク的な特殊な文脈とは少し異なる、スタンダードなロゴを作ることにチャレンジしたものなんですよね。今見ると、もちろん反省点はありますが（苦笑）。

初期に考えていたアイデアをベースに作り直した総集編2作のロゴ

——TVシリーズのロゴをベースに、3本の劇場版では少しずつ形の違うタイトルロゴを作られています。

総集編2作は、さきほどのTVシリーズのときとは違って、みなさんが既に結末までご覧になられた後に公開されるものじゃないですか。だからハードな内容であることを隠す必要がないので、初期に考えていたアイデアをベースにして作り直しました。テレビ版の丸っこいフォルムに対して、甘みを極力排して、骨格の動きも抑えめにして、スッキリとしたイメージでまとめる。いわゆるアルティメットまどかの持つような、清廉潔白な感じやシリアスな感じを意識して、落ち着いて静かな雰囲気のロゴにしました。僕が虚淵さんのシナリオを読んで感じた印象をそのままビジュアライズしたようなものですね。

——[新編]は、ほむらのイメージですか？

そうです。実はこちらは、まだシナリオが完成していなかったので、「ほむらのダークサイドなイメージで作ってほしい」というご依頼だけで作ったものなんです。それで、劇場版のシリーズものとして連続して見えないといけないので、レイアウト自体は前後編のロゴとは変えずに、文字のフォルムだけを別ものにして、闇落ちしたほむららしい雰囲気を出そうと作った感じですね。イメージソースとしては、いわゆるブラックレター体です。ヨーロッパの書体のスタイルのひとつなんですけども、いわゆるゴシック的な雰囲気を出すために多用される書体ですね。マンガやアニメでもよく参照されるイメージソースだと思います。

——ヘヴィメタルのロゴでよく見る印象です。

ああ、そうそう。まさに（笑）。耽美でグロテスクな雰囲気……ヨーロッパ的でゴシック的な雰囲気を出すときの定番書体ですね。なのでいわゆる悪魔化したほむらっていう、中世ヨーロッパの魔女的なイメージでおどろおどろしさを出すにはうってつけというか、定番中の定番であるので、イメージとして参照しました。手堅い作りですね。

——『〈ワルプルギスの廻天〉』のロゴはいかがですか？

今はまだ多くを話せませんが、虚淵さんのシナリオを拝読して、その印象をなるべく正確に落とし込もうとして作りました。

デザインで冒険できる「まどか」という作品の強度

——ロゴのお話をうかがってきましたが、「まどか」関連ではほかにもさまざまお仕事をされています。その中でご自身で手応えを感じられたデザインは？

虚淵さんのシナリオもそうですけど、やっぱりうめ先生のキャラクターや、劇団イヌカレーさんのビジュアルがすごく強烈な牽引力を持ってあの世界観を形作っているので、基本的にはそこに合わせるような形で作っていけば、デザインとしてはまずブレないんです。「まどか」という作品自体の強度がスゴいんですよね。だから逆に言えば、「作品がここまでやってるんだから、デザインもこれぐらい冒険してもいいでしょう」というような一種の悪ノリをどんどんしても、そこに対してブレーキがかからないんです。だいたいデザイナーっていうのは、暴走してプロデューサーなりスタジオさんなりに「もうちょっとマイルドに」っていわれるものなんですけど（笑）。

——（笑）。

僕の中でその雰囲気が最も如実に出た例は、『劇場版 魔法少女まどか☆まぎか[新編]叛逆の物語』のパンフレットです。これはイヌカレーさんの作られた本編用の素材だったりとか、著作権フリーの素材を組み合わせて作ったものなんですけど、かなり凝った印刷加工をしているんです。観音開きのものに、各オブジェクトごとにデボス加工……いわゆる「型押し」をして、紙に凸凹が出来るような加工をした上に、型抜き加工をしてさらに本体表紙は黒い紙に特色シルバーでソウルジェムが印刷されている、イヌカレーさんのいわゆる「魔女空間」を疑似的に紙の印刷物で模したような形状になっているんですけども、自分としても作るのは非常に大変だったし、印刷の手間を思うと普通はこういうことを劇場版パンフレットではあんまりやらない。今のメガヒット作品ならわからなくもないですが、当時はまだ、深夜アニメの劇場版で興行収入が20億円行ったら大成功というような時代でしたし、かなり挑戦的な仕様のパンフレットでした。凝った加工をしている分、返品やクレームの確率も高くなりますしね。でも何もNGが出ずに、アニプレックスのプロデューサーさん側も「やりましょうやりましょう、どんどんやりましょう」で、誰もブレーキを踏まないで進んでいった。「まどか」の当時の勢いを物語るアイテムのひとつだと思っています。

——いろいろなチャレンジをされていく中で、「まどか」らしさを残すために心がけていたポイントはありますか？

基本的にはそのときどきで求められる空気感を意識することが大事で、あまり「まどか」らしさということは考えないようにしていました。その上でお答えするなら、ひとつはやはり「少女性」ですかね。すごく身勝手な、ユーザーが思い描くところの理想の少女像……イノセントで、ピュアで、か弱いけども、それを思いの力で超えていく。そこはひとつ、この作品に関係したもので、壊しにくいものとして存在してると思います。フワフワした甘いお菓子のような女の子の幻想が核にあって、そこにすごくビターなものが、ショッキングなカウンターとして絡む。みんなの思い描く魔法少女のピュアさ、イノセントさが消えてしまうと、それはもう「魔法少女まどか☆マギカ」ではなくて「まどか☆マギカ」だと思うんですよね。「魔法少女」とタイトルに付いている限りは、そこを外すことは出来ないんじゃないでしょうか。

Profile

染谷洋平
そめたにようへい

BALCOLONY. 所属。漫画やアニメ等の分野を中心にグラフィックデザインやアートディレクションを行っている。携わった最近の主な作品に『乙嫁語り〈ワイド版〉』（装丁）、『きららファンタジア』（ロゴデザイン）など。

魔法少女まどか☆マギカ10周年
記念インタビューvol.13

巴マミ役

水橋かおり

KAORI MIZUHASHI



マミさんは命を落とすことでみんなの心の中に住み着いた

—まずは「魔法少女まどか☆マギカ」(以降「まどか」)が10周年を迎えたことに対しての思いをお聞かせいただけますか?

ほかのインタビューでもよく聞かれるんですけど、10年も経ったという感じがあまりしなくて「え……そんなに経ってた!?」みたいな驚きがありますね。ただ、初回放送のときはちょうど震災があったので、どうしても記憶が結びついているところがあって。それを思い出すと「あれから10年か……」という気持ちにもなります。

—2011年3月11日に東日本大震災が発生して、TVアニメの放送が中断されました。

まさに「まどか」を放送していた年は、みんなが大変なときだったという。そういう社会的な背景も一緒に覚えているせいか、言葉にするのはすごく難しいけど、とても複雑な感じというか、「10周年だ！　やったー！」みたいな感じでは決してないんです。いいことも悪いことも一緒になっているからこその複雑さで、この感情を表す適切な言葉が私の中にないのが悔しいのですが、本当に一言では言い表せないですね。

—では、10年前の「まどか」との出会いについて振り返っていただけますか?

オーディションの時点である程度の大枠を聞いてから受けていたので、マミさんがああいうことになっちゃうとか、大体わかったうえでアフレコに参加したんですけど、実際にどういう形で描かれるのかはわからないまま演じていて。まず、2話までアフレコした時点ですごく面白い作品だなと思ったんですよ。これがもし評価されなかったら次に何を作ったらいいのかわからないというくらい。そうしたら次の3話で視聴者の方々にこの作品の面白さが受け入れられたので一安心したんですけど、あそこまで反応されるとは思わなかったですね。盛り上がるにしても、もう少しさらっと流されるのかなって。

—それだけマミさんの死は当時の視聴者に衝撃を与えたということですよね。

改めて振り返ると、アニメキャラが亡くなるというのは普通の人の死とは違った、何か特殊な感じがありますよね。リアルに人が亡くなったときは盛り上がるなんてことは当然なくて、悲しい気持ちになるはずじゃないですか。でも、アニメキャラの死というのは本当に特殊なもので「死ぬことで逆に生きる」みたいな。ああいう亡くなり方をしたことでマミさんがみんなの心の中にはっきり住み着いたような感じがあって、逆にあのまま何事もなく、何となく生きていたらどうなっていたんだろう?　と考えることもやっぱりありました。これもまた複雑なのですが、人(キャラ)が亡くなっているのに「逆によかった」みたいな表現をしてしまってもいいものなのかと思いつつ、皆さんがいろんな形で受け止めてくれたというのは本当にすごいことで、ありがたいというのも何だか違うし、すごく不思議な感じでした。

—実際、あの3話があったからこそマミさんが今でも多くの人に愛されるキャラクターになったと言っても間違いではないと思います。

しかも「実は生きてました！」という展開は絶対ないよねという死に方をしているので。「何も言葉とか遺さないの?」みたいな。でも、何か言葉があったら、まどかがあの後マミさんの意志を継いでしまいますよね。「私、死にたくない。やりたくない」という流れには決してならなかった。……変な言い方にはなりますけど、私はあのときのまどかのリアクションが生々しくて好きなんですよ。私もリアルであんな目に遭ったら、絶対こう言うだろうなって。マミさんには申し訳ないけど、魔法少女になるのは怖いし嫌だなっていう。まどかはそういう当たり前の感情を大事にする子なんだというのがはっきり出た場面だったので、マミさんの死は絶対に意味があったことなんだと、何度振り返ってもそう思います。

—ただ単にショッキングな映像を見せたかったというわけではないんですよね。

この話が本当に伝えたいことを描くためには、ああするしか仕方がなかったことなんでしょうね。ほかのキャラクターだと言葉を遺してから亡くなるとかもありましたし、人それぞれに役割があるのでマミさんはこれでよかったのかなという気はしています。

いろんな面を見られるのが純粋にうれしいし、楽しい

—それだけ衝撃的な死の場面を演じた後も、劇場版やゲーム等も含めて何度もマミさんを演じられることになりましたが、どのような思いで臨まれていたのでしょうか?

もともと「まどか」はほむらちゃんが時間を行ったり来たりするお話なので、その辺りは何も考えず「こういうのも、あってもいいじゃん」くらいの感覚で、比較的どの作品も楽しんでやらせてもらっていたと思います。個人的に印象に残っている作品をひとつ挙げるとしたら、私は『ガールフレンド(仮)』をずっと遊んでいるので、それとコラボしたときはうれしかったです。「自分がやってるゲームに出てきた！」って(笑)。

—それはたしかにびっくりするし、うれしいことですよね。

ありがたいことに、ほかにもいろんなコラボをさせていただいて。マミさんは何をやらせても様になるキャラクターなので「面白いな、この人」って、いつも思っています。

—本編以外でマミさんを演じるときは楽しんでいらっしゃるということですね。

マミさんは私の中では親戚の子くらいの位置付けで、私は親戚のおせっかいなおばさんという立ち位置(笑)。そんな感じで楽しんでいるんですけど、最近思うのが「この人、本当に真面目だな」って。やっぱり、自分のためだけに願い事をしてしまったことを悔やんでいるのかな。「なんであのとき家族全員助けてと言わなかったんだろう」とか、ずっと引きずっているのかなって。そこはあまり深く描かれていなかったと思うんですけど、まどかがみんなのためのお願いをしちゃったから余計に「そんな私が先輩って言っていいのかな」とか考えちゃうのかな。そこはもう深く考えるとしんどくなるだけだから「あまり悩まなくてもいいんだよ」って言ってあげたいんですけど、私はリアルに親戚のおばさんではないので言ってあげられないという(笑)。

—マミさんが思いつめたようなことを言ってしまうのも真面目ゆえ……?

だと思いますよ。そういう核心の部分に気づかないようにしているから余計にそうなりやすいという。1回気づいてしまえば「そんなもんだ」って思えるんですけど、それを認めてしまうと「ひとりぼっちなのは自分がそういうお願いをしたからなんでしょ」っていうふうになる。「家族全員」って言っていれば、少なくともこんなことにはなっていない……かどうかはわからないですけどね。逆に家族との関係が悪くなる可能性もあるので、そこはタラレバなんですけど、どうしてもふとよぎるものはあるのかなという気はしています。

—マミさんのセリフで印象的なものをひとつ挙げるとしたら何になりますか?

いっぱいあるので困るんですよね、この人の場合(笑)。しかも汎用性が高いという恐ろしさよ！　いろんなセリフがあったけど、あえて10周年ということで挙げるとしたら「いいものじゃないわよ、魔法少女なんて」というセリフにすべてが集約されているなと思います。あのセリフを言うときに、10年前とはまた違う気持ちになることもあるなあって。そういう私の苦み走った感じが出すぎるとマミさんじゃなくなるので、難しいところなんですけどね。出しすぎないようにするという。

—水橋さんとしても10年間のいろいろな思いがあるなかで、『マギアレコード 魔法少女まどか☆マギカ外伝』(以降『マギレコ』)のマミさんはどうご覧になっていますか?

マミさんのいろんな面を見られるのが純粋にうれしいですね。でも『マギレコ』もやり始めてから今に至るまで、だいぶ感想が変わっているかも。ただ、まさかマミさんがああいう方向に行くとは思っていませんでした。そのコスチュームは、どうやって考えたのかなって。

—いわゆるホーリーマミですね。

あのコスチュームをマミさんが自分で考えたとしたら、あれ……?　という。まあ、個人の趣味なので自由だと思います(笑)。

—ああいうコスチュームを着ても許されるのが、マミさんならではというか。

そうやって何をしても許される感じがあるのはすごい包容力でもあるし、いいことだなと思います。めったにいないですよ、こんな人！　何してもかっこいいし、面白いし、素敵だし……いや、本人に「面白い」は要らないのかもしれないけど。

—「かっこいい」と「素敵」だけで十分ですよね。

いやいやいや、「面白い」も全然ありでそれも魅力ですので！　……そういえば、神浜の子たちってマミさんより年上の子もいますよね?

—高校生や大学生もいます。

いるのに何だろう、あの貫禄?　みたいな。謎の貫禄がある15歳(笑)。

—たしかに私もこのインタビューを開始して以来、ずっと「マミさん」と「さん」付けで呼んでいました。

私もキャラ名をサインに入れるときに必ず「さん」って付けています。敬意を込めて「さん」を付ける。めっちゃ年下なんですけどね(笑)。

——『マギレコ』でたくさんの魔法少女が新たに登場したことについては、どのように感じられていますか？

魔法少女は世界中にいるので「あ、そうか。別の街ではこんなことがあったのか」って。もっと違う地域とか、どうなっているんでしょうね？　『マギレコ』が始まったことで、それが気になるようになりました。いっそマミさんが寅さんみたいに地方行脚すればいいのに。「魔法少女はつらいよ」って、フーテンのマミさんがあちこち行って、毎回マドンナ的な魔法少女が出てくるという。

——で、毎回マミさんがフラれて終わるわけですね？

そう！(笑)。全国各地、その地域ごとの揉め事とか大変なことがあったりすると思うので、私はとても気になります。

望むのは、あのスピンオフのドラマCD or 実写ドラマ化？

——今後「まどか」の展開で、やってほしい企画はありますか？

こんなご時勢なので欲は言わないようにしようとは思っています。みんながベストパフォーマンスで新しいものを見せられたらなという。ただ、こういうご時勢だからこそやれることというか、以前オンラインで虚淵(玄)さんと対談したときがめちゃくちゃ面白かったので、オンライン上で大集合するという企画をやってみても面白いんじゃない？　とは思いますね。オンライン飲み会とか、オンラインパジャマパーティーとか、キャラの絵を使ってやってみたら面白いんじゃないかなと。あと個人的なことを言っていいのでしたら、私はマミさんがアラサーになったというあの話『巴マミの平凡な日常』がすごく好きなので、そろそろどうにかして欲しいんですよ(笑)。ドラマCDとかやろうよっていう。マミさんひとりだけ延々としゃべってるとかでもいいんじゃないですか？　オンライン飲み会に参加したマミさんが「あれ、私ひとりでしゃべってるけど、どうしてみんな来ないのかな？」とか言って。10周年だし、心の中で唱えたりもしましたね。「実写化してくれ！」とか。

——深夜ドラマでありそう！

そう、女優さんをオーディションするなら、私もぜひ参加させてほしい。「この人がマミさんです！」って言わせてほしいので(笑)。

——新作映画『〈ワルプルギスの廻天〉』の制作発表を聞いたときはどう思われましたか？

こういうご時勢なのであまり多くは望んではいけないのかなとか思っていたところに聞いたお話だったので、すごくびっくりしました。いろいろあった10年でも、求められているから新作ができるんですよね。それが純粋にありがたいなと思いました。

——キャストも皆さん続投されますしね。

それもありがたくもあり、頑張らなきゃいけないなと思っています。変な話ですけど、今の私はマミさんをやりやすくなっているかもしれなくて、だから「やりやすくなっている」という感覚をなくさなきゃと思うんですね。また頑張ってお姉さんしていた頃の私に戻らないといけないなって。それにはどうしたらいいんでしょう？　聞くなよっていう話ですけど(笑)、やっぱりちょっとずつ皆さんの力を借りて、一緒にここまでやってきた仲間の力を借りてやっていくしかないのかなって。本当に優秀な人たちに囲まれて仕事しているなと思っているので、困ったときにひとりで思いつめなくていいというのはありがたいことだなと。「迷ったら聞け！」と(笑)。……あ、でも、これじゃないかな？　昔は迷っても人に聞かなかったので、なるべく自分でどうにかしようとしたほうが昔に戻るのかもしれない。まだ内容も全然想像がつかないので、どうしたらいいのかなというところです。

——タイトルロゴの「まどか☆マギカ」の文字が黄色になっているということで、マミさんメインの話になるのでは？　という考察をされている方もいるようです。

いやいや、どのキャラの話でも絶対面白いと思います。というか、皆さんそんなところまで考察するんですね。すごいなあ……！　私も自分で考察が好きなほうだと思っていたんですけど甘いですね、全然。色とか見ていませんでした。負けてるわあー(笑)。

——この10年間でファンの方の考察力も上がったという感じはしますよね。

もともと高かったと思うんですけど、意見を言える場所ができたじゃないですか。それによって誰かの意見を聞くから、もっと深くなるんでしょうね。私はSNSをやっていないので、だからダメなんだな。自分だけで終わっちゃってる。でも、いい時代になりましたよね。今のアニメファンは本当にうらやましいなと思います。学校とかでもコソコソしなくていいですからね。私もグッズとか堂々と付けて歩きたかった(笑)。それもみんながあきらめないでアニメを好きでいてくれたからだと思うので、ありがとうと言いたいですね。これからも「まどか」をやってくださいと思ってもらえるように、自分のできることをコツコツ頑張らないといけないなって改めて思います。今すごく大変なときだけど、「見てよかった」「買ってよかった」「これにお金を使ってよかった」「時間を使ってよかった」と思ってもらえるように頑張りたいなと思います。

Profile

水橋かおり
みずはしかおり

最近の主な出演作に『ARIA The BENEDIZIONE』（愛野アイ役）、『劇場版 ヴァイオレット・エヴァーガーデン』（ユリス役）、『半妖の夜叉姫』（紫織役）など。



魔法少女まどか☆マギカ10周年
記念インタビューvol.14

キュゥべえ役 加藤 英美里
EMIRI KATO

何も疑問に思わなかったので質問もしませんでした

——まずは「魔法少女まどか☆マギカ」(以降「まどか」)が10周年を迎えたことに対しての思いをお聞かせいただけますか？

「もうそんなに時が経ったんだ」というのが第一印象ですね。いまだに初めてアフレコをしたときとか、オーディションのときの印象とか、色濃く残っているので。

——では、改めてオーディションのときの様子から記憶をたどってもらえますか？

まず、オーディションはさやか役で受けに行って、さやかのセリフを読み上げて、その後に音響監督の鶴岡（陽太）さんから「ほかにやってみたいキャラクターある？」と聞かれたので「あ！　私、このかわいいキャラクターやりたいです！」って（笑）。そうやって自分で選んだのが、キュゥべえでした。

——その時点ではまだキュゥべえに対して「かわいい」という印象だけだったんですね。

キュゥべえのセリフも「魔法少女になってよ」などの、1～2話あたりからのものくらいで怪しいものは何もなく、単純によくある魔法少女のマスコットキャラクターだと思って受けていました。かわいく演じているなかで「もうちょっと中性的に」という声のディレクションはあったんですけど、感情に関してはいっさい何も言われなかったですね。

——本編でのキュゥべえの設定やイメージは何も伝えられなかった？

いただいたオーディション資料の紙にもキュゥべえに関しての記述はあんまりなくて、どういうキャラクターかは実際そんなに深くはわからない状態でのオーディションだったんですけど、その後「キュゥべえ役で受かりました」と聞いたときはすごくうれしかったですね。マスコットキャラクターをやってみたかったから「うれしいなあ」と思って。

——張りきって1話目のアフレコに行かれたということですね。

はい(笑)。張りきって1話からまどかに出会って、かわいく演じさせてもらいました。いちばん最初のキュゥべえのシーンって、ボロボロの状態で逃げていくところだったんですよ。あれもはじめはなんでボロボロなのかがよくわからなかったんですけど、そこでまどかに救ってもらうわけですから、本当に痛々しい感じで私は演じていました。

——その後、物語は急展開していき視聴者は毎週のように驚かされたわけですが、演じている側としても同じ感覚だったのでしょうか？

本当に同じ感覚です。キュゥべえがどういうキャラクターなのかというのを最初はそんなに詳しく教えてもらわなかったですし、私も疑問に思わなかったので質問もしなかったんですよ(笑)。で、あの3話のマミの衝撃の回辺りから、まどかに対して「願いを叶えてあげるから、魔法少女になってよ」っていう必死感が出てくるんですよね。その頃から「なんかちょっと怪しいな」って多分みんな思いつつ、どうしてキュゥべえがそこまで焦って魔法少女にしたがるのかというところまでの意図はまだ汲みきれなかった状態でした。

——その辺りのキュゥべえの意図を知ってからは演じ方も変わりましたか？

そこは意識的に変えたというよりは、ストーリーとキュゥべえの語る内容によって自然と変わっていったという感じだったと思います。キュゥべえが語る内容から、キュゥべえの思惑と魔法少女の現実を知っていって、そうするとみんなキュゥべえを責めるじゃないですか。それに対して聞かれたことはちゃんと答えるというスタンスだったので、キュゥべえ自身の感情はないけれども、キュゥべえなりに真摯に答えるようになったのかなとは思っていました。あえて怖くしようとかいうこともまったく考えていなくて、確立したキュゥべえのスタイルはなるべく崩さないようにしていこうと思った後半の演技でした。

——あえて怖くしようとは思わなかったということですが、見ている側としてはそんなキュゥべえに怖さを感じていたと思います。

そういう「淡々と説明する怖さ」というものもキュゥべえは理解していない。それが当たり前だと思っている口調が、逆に怖さを助長させたのかなとは思います。

——当時の視聴者からの反応は気にさ

れていましたか？

「みんなキュゥべえに対してこういうふうに感じるんだ」と知る部分もあれば、「でも私とはキュゥべえを見る目線が違うな」というギャップをすごく感じました。やっぱり視聴者の方って、魔法少女に味方する目線で見ているじゃないですか。私はキュゥべえ目線でずっとこの作品を見ているので、まったく印象が違う(苦笑)。視聴者の方の感想は「キュゥべえ、酷い！」という言葉であふれますし、それも理解はできるけど、そこまでキュゥべえが酷いとも私自身は思えてなかったので、そういう世間の反応と自分の中でのキュゥべえというキャラクターの認識のズレは後半演じるにあたって悩んだところではありました。もちろんキュゥべえという軸はぶれないように演じるんですけど、多少なりともみんなの「キュゥべえ、酷い！」というところを残したほうがいいのか、それとも「キュゥべえはキュゥべえでそんなに悪くないんだよ」という私の気持ちをセリフに乗せていいのか、そこはすごく悩んだんですけど、結果としてはフラットにしなきゃいけないなと思って。

――キュゥべえ目線に立ってみると何一つ悪いことはしていないわけですからね。

そうなんですよ。あくまで「キュゥべえから見たら」ですけど(笑)。私はずっとキュゥべえを演じているぶん魔法少女目線でこの作品を見ることがあまりなくて、魔法少女目線で見られるようになったのは、ここ最近だと思うんです。

――それは何かきっかけがあったんですか？

『マギアレコード 魔法少女まどか☆マギカ外伝』(以降『マギレコ』)がきっかけのひとつだったかなと思います。『マギレコ』では今まで出てきたキュゥべえとはまた違ったキュゥべえなので、オリジナルのキュゥべえを半分捨てた状態で演じていて、改めて魔法少女側の目線とかみんながやろうとしていることを俯瞰で見られるようになりました。

――やはり『マギレコ』になると「まどか」とは立ち位置が違ってくるんですね。

小さいキュゥべえとしては魔法少女たちをはめようとかそういうことじゃなくて、本来のマスコットキャラクターの立ち位置として活躍していて、みんなを助けたりとか誘導したりとかいう行動をしているので、だからこそ『マギレコ』に関しては私も魔法少女の気持ちに寄り添えているんだろうなと思います。

真面目におかしなセリフを言う印象に残っているコラボPV

――キュゥべえのセリフで印象的なものをひとつ挙げるとしたら何になりますか？

私の中でいちばん「これは……！」と思ったセリフは、さやかのソウルジェムを足で踏んで「これが本来の痛みだよ」って言う、あれは衝撃的でしたね。ほかのシーンではそんなにキュゥべえの非道さというのはあまり感じなかったんですけど、あそこは直接的に魔法少女を攻撃しているようなシーンになっていたので、私としても非道さを感じたところでした。皆さんは「僕と契約して魔法少女になってよ」とか、汎用性の高い「訳が分からないよ」とか、そういうセリフを思い出されることが多いと思いますけど。

――「訳が分からないよ」はもはや元ネタを知らないで使っている人も多いんじゃないかというくらい、世間に浸透していますよね。

そうですよね。私も別のキャラクターとか作品とかで「訳が分からないよ」っていうセリフがあると、全然普通のセリフなのにちょっと意識しちゃうところがありますから(笑)。ごく当たり前のセリフなのに、どうしてもキュゥべえがちらついてしまって。

――ゲームなどの他媒体でも何度も言ってきたセリフだと思いますが。

かなり多いと思います。何万回というと言いすぎかもしれないですけど、何百回くらいは言ってきたんじゃないかなと。コラボとかもたくさんさせていただきましたし、収録してくださるスタッフさんもだいたい同じ方なので「もうこのセリフ何回言っているんだろうね～」というのはいつも言いながら(笑)。

――ゲームやコラボでキュゥべえを演じる際に気をつけられていることはありますか？

キュゥべえはずっとキュゥべえのままというか、個体もたくさんいるということは『劇場版 魔法少女まどか☆マギカ［新編］叛逆の物語』で判明したわけですし、すべての時間軸でブレがないキュゥべえなので、コラボに出張しても基本的には変わらないですね。そこは魔法少女の皆さんみたいに時間軸での変化というものがないので、ありがたいことだなと思っています。あと、コラボでいうと私の中でひとつ印象に残っているものがありまして、うまい棒のコラボでPVを録らせていただいたことがあったんですよ。そのセリフが「希棒か、絶棒か、うまい棒か」って、希望の「望」と絶望の「望」がうまい棒の「棒」になっている(笑)。あれはすごく楽しかったですね。みんながちょっと真面目におかしなことを言っていて、キャラクターもみんなうまい棒のキャラクターの顔になっているのがまた面白くて。キュゥべえも何かよくわからないロボットみたいな姿をしているのがすごく印象に残っていて、今でも大事にクリアファイルを使っています。

――『マギレコ』のアニメにはおもに小さいキュゥべえ役として参加されていましたが、アフレコ現場の雰囲気はいかがでしたか？

キャストの皆さんが『マギレコ』をやるにあたってオリジナルの「まどか」を見てくださって、「すごく衝撃的な作品でした」と言ってくださって。しかも、それぞれいろんな思いを抱いてくれたみたいで「『マギレコ』も負けないように頑張ります！」と言ってくださったのがすごくうれしかったです。もちろん『マギレコ』は「まどか」とは別作品とはなっていますけど、やっぱりつながっているところもあるし、後半になればまどかたちと関わることも出てくるので、いろんな意味で緊張感のある現場でした。みんなでワイワイお菓子について話したりもして、楽しい現場でもありましたね。

――2021年7月～9月に「2nd SEASON -覚醒前夜-」が放送され、「Final SEASON -浅き夢の暁-」の放送が控えています。

後半はみんな別々の収録になってしまったんですけど、話が進むにつれてまどかたちオリジナルメンバーがどんどん出てきて、ちょっと懐かしい気持ちになりました。でも、懐かしいけどまた違う作品なんだなという感じはあって、特にほむらが〝メガネほむら〟状態で出てくるというので心がギュッとする感じはありましたね。……まあ、キュゥべえは変わらないキュゥべえではあるんだけども、やっぱりちょっと緊張したし、音響監督の鶴岡さんにいろいろ調整していただきながら演じさせていただきました。

魔法少女たちのおかげでセリフが生きた言葉になる

――新作映画『〈ワルプルギスの廻天〉』の制作が発表されましたが、最初に聞いたときはどう思われましたか？

あの「叛逆」の終わり方を見たら、やっぱり続きが気になりますよね。「まどか、どうなっちゃった？」みたいな。この「廻天」がはたしてあれの続きなのかどうかも、まだわからないですけど。

――「正統なる続編」と銘打ってはいるものの、どうなるかわからないですからね。

別時間軸という可能性もまだありますから。でも、また新しい魔法少女たちの活動が見られるという期待はすごく大きいですね。そこに新たなキャラクターが登場してくるのかとか、『マギレコ』のキャラクターが出てきたりするのかなとか、全然わからないですけど、いろんな期待ができる作品だなと。キュゥべえもきっと出てくれると思います(笑)。

――キュゥべえが出ないことには「まどか」の物語は始まらないですから。

キュゥべえがこの『〈ワルプルギスの廻天〉』でどういう活動をするのか、台本をもらうのが本当に楽しみです。できれば皆さん一緒に録りたいところではあるんですけど。

――世の中の状況がどうなるのか、まだまだわからないですからね。

やっぱりキュゥべえの演技って、魔法少女たちのキュゥべえに対してぶつける思いがあっての演技なのかなと思うところもありますし、魔法少女たちにガンガン来てもらわないと冷たく答えられないというか、本当にただ淡々と説明してるだけになっちゃうので。もちろん感情はないけれども、魔法少女の気持ちを受け止めたうえで出てくるのがああいうフラットなセリフなのかなって、ちょっと思います。

――感情のないセリフとはいえ、相手がいてこそ出てくるものがあるんですね。

キュゥべえのセリフって、下手したらナレーションになりがちなんですよ。でも、魔法少女たちからぶつけられた思いがあるからこそ「それはこういうことなんだよ。聞かれなかったから答えなかっただけだけどね」って教えてあげるような気持ちが生まれるのかなって。ナレーションになりがちなセリフを生きた言葉に変えてくれてるのは魔法少女たちなのかなって。

――今後「まどか」の展開で、やってほしい企画はありますか？

具体的にどうしたらいいのかはわからないですけど、皆さんにキュゥべえ体験をしてもらいたいですね。みんな魔法少女の気持ちで見ているので、あえてキュゥべえのアフレコを体験してみるとか(笑)。イベント会場にアフレコブースみたいなのを置いてくだされば、みんながキュゥべえのセリフを言えるという体験ができると思うんですよ。キュゥべえのセリフが酷いセリフにしか聞こえないという人も、実際に言葉に出して言うときっと印象を変えてくれるんじゃないかなって思うんですよね。

――たしかに、実際にセリフを声に出して読む機会はあまりないですからね。

なので、実際にやってみたらキュゥべえの気持ち、私の気持ちが何かしら伝わってくれるのかなって思います。意外と悪いやつじゃないんだなって(笑)。

――では最後に、ファンの皆さまへのコメントをお願い致します。

まずは「この10年間ずっと応援してくださって、ありがとうございます」という気持ちでいっぱいです。私はキュゥべえ役としてこの作品に参加していますが、キュゥべえと一体感を感じるとかじゃなく、キュゥべえのマネージャー的な立ち位置なんですよね。キュゥべえさんにお仕事が来て、私がそこについていくみたいな感覚で。それくらい、私はキュゥべえというキャラクターを尊敬していますし、そのキュゥべえの声を担当させていただいていることを本当にありがたく思っています。これからもまたいろんなところでお目にかかる機会があると思いますし、『〈ワルプルギスの廻天〉』という新作も発表されたので、キュゥべえさんの布教活動を温かく見守っていただいて(笑)、今後も応援してくださったらうれしいなと思います。

Profile

加藤英美里
かとうえみり
最近の主な出演作に『小林さんちのメイドラゴンS』(才川リコ役)、『ドールズフロントライン』(ST AR-15役)、『ぐらぶるっ！』(シェロカルテ役)など。



非（ナル）-魔法少女

集まって、離れて、まわりつづける

さようなら、おわりのない物語。
「魔法少女まどか☆マギカ」スピンオフ連載小説、最終回。

草野原々（くさのげんげん）
絵：春花あや（はるはな）

前回までのあらすじ

二〇二一年三月。二十四歳の霧羽（きりは）こさねは、けがをきっかけに自分には脳がないことを知る。

そんな中、キュゥべえが十年ぶりに彼女の前に現れる。

自分は脳の代わりにキュゥべえの細胞を移植した腫瘍で思考していること、さらには自分を中心として時空連続体が崩壊しつつあることを告げられたこさね。

頭蓋骨の中に置いてあった双子の妹・えるなからの手紙に導かれて、「時間鉄道」で八十万年後の未来を訪れる。

そこでは、進化した人類であり魔法少女である魔法少女人類《ホモ・マギカ》が旧人類《ホモ・サピエンス》を滅ぼすべく戦いを繰り広げていた。

戦いのさなか、自分をとらえようとするえるなから「時間鉄道」で逃げようと試みるこさねだったが、爆発が起こって吹き飛ばされ――。

登場人物

《霧羽（きりは）こさね》

二十四歳女性。大学院生。十年前、魂がないためにキュゥべえと契約できなかった、非（ナル）-魔法少女。

修士論文のタイトルは「いわゆる『認知革命』についての研究」。就職活動に失敗したため、四月からは無職。

《キュゥべえ》

こさねと行動を共にする。脳のないこさねの頭蓋骨の空洞に入りこむことも。

《霧羽えるな》

こさねの双子の妹。こさねとは一卵性双生児だったが、出生時に亡くなっている。

こさねの幼少期のイマジナリーフレンドでもあった。

《ホモ・マギカ》

こさねが八十万年後の未来で出会った人類であり、魔法少女。進化を経て、キュゥべえと契約をすることも魔女化することもなくなっている。姿形はかわいい女の子。

《ホモ・サピエンス》

旧人類。ホモ・マギカとの戦いで、絶滅することになる。

急：内宇宙（わたしたち）への道はどちらか？

さあ、いよいよこの物語は佳境に入る。

風雲急を告げるクライマックス。息を継ぐ暇もない怒濤の急展開。計り知れない衝撃と、それを凌駕するさらなる衝撃の嵐……。ここに約束をしよう。正真正銘のおどろくべき真相が、あなたを待ち受けていると。

嵐のなかへと旅立つ前に、ちょっとした確認をしておこう。覚えているだろうか？　この物語の冒頭に書かれていたことを。

――「これは、犯罪の記録」と。

そして、あろうことか、ネタバレまで書かれていたしまつだ。

――「犯人は、わたしである」と。

わたし。

わたしとは、なんであろうか。

霧羽こさね。その名前で示されたヒトの肉体こそが、わたし。

わたしの自己同一性。

ああ、そうだ。そうであったのだ。

いまは違う。もう、そうではない。時間鉄道のプラットホームにて、時気機関車のボイラー爆発とともに、わたしは変容した。

いくつものキュゥべえと融合し、機関車や線路そのものを吸収した。時間鉄道の時間的視力、そして、キュゥべえの計算力に由来する空間的視力を兼ね備え、わたしは三次元のくびきから逃れた。

わたしは俯瞰していた。三次元世界の時系列を。八十万年におよぶ旧人類（ホモ・サピエンス）と新人類（ホモ・マギカ）の争いを。

クァールの言っていた〈魔法大戦〉の悲劇的歴史が眼下に広がる。インキュベーターの契約から逃れたホモ・マギカの誕生。それを利用しようとした星間企業複合体の陰謀。魔法少女たちの叛乱と宇宙戦争の勃発。暗黒の真空を背景にきらめく高出力レーザービームと大破する無数の宇宙戦艦たち。ホモ・サピエンス陣営の連戦連敗とあいつぐ撤退。人間関係を外在化して、さらに強力になるホモ・マギカの魔力。魔法によって破壊される惑星の数々。かわいい女の子たちがかわいいことをして、おびただしい死が銀

河を覆いつくす……。

数十万年におよぶ戦火の歴史を逆行し、やっと穏やかな時代に入る。魔法少女がインキュベーターとの契約の下にあり、文明の表舞台に出ていない時代だ。

時間線（タイムライン）をさかのぼるにつれて、空間を飛び交う宇宙船のテクノロジーは、どんどん単純なものへと先祖返りしていく。ワームホールが反物質へ、反物質が核融合へ、核融合が核分裂へ、そして、とうとう原始的きわまりない化学反応ロケットへ。人類の生息域もまたずんずん縮小していく。銀河系のオリオン腕から、太陽系辺境空域へ、太陽系じゅうはりめぐらされていた公共交通機関は消滅し、人類の住む天体は母なる地球ひとつのみとなる。

なつかしさで胸がいっぱいになる。眼下に見えるのは、あの時代――わたしの故郷とも呼べる時代なのだ。

二〇二一年！　わたしがキュゥべえとの決定的な再会をした時代。頭蓋骨のなかに入っていた時間鉄道の切符を使い、八十万年後の未来へと向かった年だ。もう二度と出会えないと思っていた、失われたはずの時間が、ここにあった。

わたしは衝動に駆られた。戻りたい！　二〇二一年を生きたい！　嵐のような思いが心を支配する。

そうだ。失われた二〇二一年を、取り戻すのだ。奪われたままで、たまるものか。

時間衝撃波は、八十万年を超えてすでに減衰していた。わたしは、過去に流されるだけの存在ではなくなった。しゃにむに時間線にすがりつき、十本の指の爪を時間のなかへと押し入れ、現在にとどまろうとする。

わたしが、二〇二一年へと浸透していく。そして、ともしびに寄せられる虫たちのように、一点に集まる。世界の中心、〈わたし〉の出発点……。霧羽こさねの肉体へ。

――目を開く。えもいわれぬなつかしさに満ちた感覚が、わたしを支配する。時間と空間のなかに囚われた骨と肉の実感だ。

そうだ。ここは、限定された時空間である。二〇二一年三月の、霧羽こさねの部屋なのだ。

ぱさり……。右手からなにかが落ちた。コーヒー粉の袋だ。袋から粉がもれ、床を茶色く染める。手持ち無沙汰で眺めていると、

甲高い音が台所から響いてきた。どうやら、やかんを火にかけたままだったらしい。
　思い出した。これから起こるはずのことを。
　わたしは、自分の頭を割り、そのなかに脳がないことを知る。そして、キュゥべえがやって来て、空洞の頭蓋骨に入っていた手紙を時間鉄道の切符として使い、八十万年後の世界へと旅立つのだ。
　床に座り、シナリオが実現するのを、じっと待つ。ひたすら、待つ。やがて日が暮れる。さらに待つ。外が明るくなり、また暗くなる。
　なにも、起こらない。
　いままで経験した、そして、いまから起こるはずの大事件は、とうとう実現せずじまいに終わったのだろうか？　八十万年前に旅立ったことを示す痕跡は、いっさい残っていない。額に手をやるが、ふたつの穴は影も形もなく、皮膚とその下の骨の感触が伝わってくるだけだ。
　時系列が変動したのか？　時間線が書き換わったのか？

　わたしは、とたんに自由になった。これからの時間、なにをしてもよい。なにをする？　生きるのだ。二〇二一年を、生きる。肉体を動かし、未来へと移動する。一歩一歩、ゆっくりと、時速一時間のスピードで。
　ああそうだ。このときのわたしには、それができると信じていたのだ。思慮分別のないあわれなわたしは、恐るべき事実について、知りもしなかった。可能性を考えることすら拒否していた。二〇二一年自体が、大いなる罠であることを。
　リスタート。わたしの生活がふたたびはじまる。
　生活？　なにそれ？
　わたしには、なにもすることがない。
　わたしは、なにものでもない。きっと、なにものにもなれない。少なくとも、努力はした。がんばって、時間のなかを進もうとした。一秒は一分となり、一分は一時間となり、一時間は一日となる。一日が三十個集まり、一か月の完成だ。
　そのころには、なにもかもがダメになっていた。

　この時間、それ自体が暗くゆううつだった。一秒、一秒の時間を前に進むのが苦痛でならなかった。まるで、時間が針で覆われているかのようだ。時が経つごとに、肉体の奥にまで針が突き刺さる。抜くことはできない。深く、深く、どこまでもつらぬく。
　時空全体に、声が響いていた。笑い声。ぺちゃくちゃした絶え間のないおしゃべり。かわいい女の子たちの、かわいい声……。
　魔法少女人類（ホモ・マギカ）たちだ。彼女たちが、かわいいかわいい人間関係を構築しながら、楽しげに声を発しているのだ。
　声はそこらじゅうから聞こえた。空から、大地から、街路樹の葉から、テレビから、冷蔵庫から、雨から、散歩をしている子犬から、遠くの商店街のスピーカーから、岩の下にうごめくダンゴ虫から、わたしの皮膚や毛穴からさえも。
　ああ！　わたしは、逃げ切れてはいなかったのだ。逆だ。みずから進んで罠に飛びこんでしまっていた。ここは、密室だ。逃げ場のない、閉じられた時間。二〇二一年は、密室の壁であり、床であり、天井であり、そして、部屋そのものであった。二〇二一年時間の密室！

　時間の密室を未来へと進むにつれて、ホモ・マギカの声はますます強くなっていった。彼女たちの声は、万物から聞こえてくるのであるが、とりわけ他者から強く放たれていた。他者の心が、アンテナのように作用して、未来にいるはずのホモ・マギカの声を受信し増幅し、わたしの鼓膜まで送り届けているというわけだろうか？
　原理はともかく、二〇二一年の七月になると、わたしはいっさいの外出ができなくなった。わたしの一方的な敗北と撤退につぐ撤退、それが、巨大密室との戦いにおける悲惨な戦果だった。暗い部屋に閉じこもり、必死で耳を両手でふさぎ、かわいい笑い声が消え去るのをひたすら待つ、できることはそれだけだ。
　そうして、気づくと、十月になっていた。二〇二一年とわたしとの戦いは、新たなフェーズに入る。
　きっかけは鏡だ。ある朝、鏡をのぞきこむと、わたしじゃない顔がわたしを見つめていた。その顔はわたしと似ていた。というよりも、そっくりだった。ただ、決してわたしの顔ではなかった。
　いままでの人生のなかで、わたしの顔にはついぞ浮かぶことがな

かった屈託のない純粋無垢な笑み。それと同時に、いままで想像だにしたことのないような邪悪な笑み——限界まで磨いたナイフのような凄惨な笑みを、彼女は浮かべていた。

　鏡の向こうにいるこの顔がだれのものであるかは、明らかだ。霧羽えるな、生まれる前に死んだはずのわたしの妹。とうとう、彼女がわたしの前に現れたのだ。

　衝動的に、鏡を殴りつける。鋭い破片が皮膚を傷つけ、血がしたたる。

　鏡はひび割れ、えるなの顔は消えた。しかし、わかっていた。彼女は決してわたしを手放そうとはしないだろう。

　その証拠に、流れだしたわたしの血は、文字の形をとった。

——おねえちゃん。もうすこしで、会えるよ。運命の爆心地で。

「いいかげん。解放してくれ。おまえは死んだんだ。この世界には存在しないんだよ……」

　力なくそうつぶやき、震える手で文字をこすり消す。

　怖かった。震えが止まらなかった。いますぐ、逃げ出したかった。

　でも、逃げるところがどこにある？　最悪の予感がゆっくりと、しかし確実に頭のなかを浸食していく。逃げ場など、どこにもないということを。

　時間の密室を未来に進むにつれて、わたしの体調は急激に悪化した。なにをするにしても、腹の奥底に、にぶい痛みがともなった。目に半透明の膜でもできたかのように、焦点が合わなくなった。考えようとしても、不快な眠気が酸のように侵食してくる。

　それでいて、夜には眠ることができない。体が熱を放ち、一睡もできずに日の出を迎えるのだ。

　食事は不可能だった。固形物を口のなかへ入れる気力も出なかった。肉や魚や米や野菜や果物を目にしただけで、その臭気に気持ちが悪くなった。せいぜい、自販機で買った栄養ドリンクを流しこむことがせいいっぱいなのだ。そんな努力をしても、胃腸は受け入れてくれない。口に液体を入れた瞬間、のどがびくつき嘔吐してしまう。さもなくば、水のような下痢になって出て行くかだ。

　ああ！　二〇二一年よ！　わたしをこんな目に遭わせて、なにが楽しいのだ？　わたしはまったく楽しくないぞ！

　もはや、これまでだった。ここに、悟る。遠からず、わたしはこの戦いに負けるということを。無様な、一方的な敗北。

　その代償は、自分の命なのだ。

　時間を超えて、わたしにははっきり見えた。二〇二一年の十二月なかごろ、部屋のかたすみで、なにか重苦しいかたまりが揺れているところが。

　見える。物言わぬ体が、ロープにぶら下がっている光景が。二〇二一年という密室の奥底には、死体が転がっている。

　これは殺人だ。密室殺人だ。二〇二一年という、侵入も脱出も不可能な完全に閉じられた密室のなかで起こった事件なのだから、だれがなんと言おうが密室殺人の定義に当てはまる。

　では、どのような事件なのか？　被害者は？　犯人は？

　捜査をしよう。捜査官は、わたしだ。わたししかいない。

　捜査官は第一発見者を召喚する。第一発見者はわたしだ。時間視力を使って、殺人の全容を目撃したのだから。召喚されたわたしは、証言台に立って、はっきりとこう述べるだろう。

「確実に、この目でありありと見ました。わたしが、わたしを殺すところを」

　右の証言は絶対に正しい。被害者はわたし、そして、犯人もまたわたしなのだ。

　なんという殺人事件！　被害者、捜査官、第一発見者、そして犯人までもが同一人物！

　いうまでもなく、ただ手をこまねいてのんきに殺人見物しているわけにはいかない。わたしはわたしを救わねばならない。二〇二一年という密室を打ち破り、運命の乗り換えを果たさねば、未来はない。

　わたしは、わたしに未来を与えたかった。せいいっぱい、あがき、もがき、ぼろぼろになりながらも、別の結末を求めて、二〇二一年を何度も再演（リプレイ）していった。何度も、何度もくり返した。何千回、何万回、何億回、何兆回……。

　結果は全滅だ。二〇二一年から脱出することはできない。どう

やっても、十二月三十一日二十三時五十九分五十九秒には、わたしはわたしを殺し、わたしに殺されるのだ。けなげな努力は、ただ単に、死体のバリエーションを増やすだけにおわる。服毒、身投げ、餓死、焼死、入水、感電死、ガス中毒……。無数の二〇二一年がわたしの血によって染まっていく。

運命の乗り換えへのあがきは、とうとう時間構造全体に傷をつけた。幾たびものリプレイの果てに、二〇二一年の因果秩序は、わたしを中心に崩壊していた。そうか……。ここで、ようやく悟る。キュゥべえが言っていた、時間構造の崩壊とはこのことだったのだ。みずからの尾を噛む輪廻の蛇のように、わたしの行動が因果を作り、わたしを密室に連れてきたというわけか。

認めよう。この殺人事件は、生半可なものではない。因果は複雑に絡み合い、おわりがはじまりを、はじまりがおわりを導く。究極の密室殺人事件だ。このままでは、どうやっても密室殺人は回避できない。知恵をつけなくてはいけない。この殺人事件全体の構造を、解明せねばならない。

そう。推理せねば。

究極の密室殺人事件を、だれが推理するのか？　答えは火を見るよりも明らかだろう。究極の名探偵だ。

究極の名探偵は、推理する。究極の密室殺人の究極の真犯人を。もちろん、手を下したのはわたしだ。だが、単なる下手人と真犯人は違う。わたしを二〇二一年という密室に誘いこみ、みずからを殺すように仕向けた究極の真犯人が、どこかにいるはずなのだ。

ああそうだ。わたしは推理する。推理して、推理して、推理しまくって、究極の推理に到達してやる！

究極の推理というからには、究極の問いに答えを出さなくてはいけないだろう。究極のみっつの問いに。

すなわち、

「わたしたちはどこから来たのか」

「わたしたちとはなにか」

「わたしたちはどこへ行くのか」

のみっつである。

第三の問いにはすでに答えが出ている。わたしたちは、魔法少女人類（ホモ・マギカ）となり、無限にかわいい人間関係を構築しながら、宇宙の



彼方まで永遠に広がっていくのだ。

残る問いはふたつだ。わたしは、第一の問い――わたしたちはどこから来たのか――を推理することにした。自殺という殺人手段を解明するためには、わたしたちの過去を知らなければいけないからだ。

霧羽こさねの肉体は二〇二一年という密室に閉じこめられている。だが、わたしは時間鉄道を通じて、ホログラフィックなインターフェースを過去に構築し、観測し干渉することができる。

わたしは、見た。ホモ・サピエンス（わたしたち）の過去を。およそ七万五千年前のアフリカ大陸を。

この時代、わたしたちはある種族とファースト・コンタクトを果たしていた。

インキュベーター。その種族は集合精神体であった。個体の情報はつねにテレパシーで相互接続され、全体でひとつの存在となる。その心を、想像することはできない。共感することはできない。わたしたちが知る心とは、別種の隔絶したものだ。けれども、ここで、間違いを承知の上であえてその心を言葉にしてみよう。

誤解の上に曲解を重ね、さらに無理解で塗りたくって擬人化すると、それは憂えていた。宇宙の未来、万物のおわりを。『すべてにはおわりがある』、インキュベーターには、その事実が恐ろしくてならなかった。それは、死を知らない。死という概念を認識するよう進化をしてこなかった。個体のおわりは全体には関係せず、全体はつねに生き続ける。その生は、ありとあらゆる事象から守られ続ける。ただひとつ、宇宙のおわりを除いて。

残念なことに、宇宙の死を回避するすべはないようであった。インキュベーターは一般相対性理論と量子論を統合し、宇宙をつかさどるよっつの力——重力、電磁気力、強い核力、弱い核力——を説明する万物理論に到達していたが、熱力学第二法則を破り、とめどないエントロピー増加を逆行させる抜け道はどこにも見つからなかった。

あきらめきれないそれは、宇宙を探査した。

そして、見つけた。わたしたちを。知性を持ちはじめたばかりの、ひどく弱々しい種族を。

不可思議なことに、ホモ・サピエンスたちは熱力学を破るポテンシャルを秘めていた。万物理論により説明することができないエネルギー——感情エネルギーの存在が発見された。そうして、システムが作られた。感情エネルギーを搾取するためのシステム、魔法少女システムが。

かわりに、わたしたちになにが与えられたのか？

生存を、文明を、そして、進化を。

この時代、ホモ・サピエンスは危機に瀕していた。インドネシアのスマトラ島北部にあるトバ・カルデラで巨大噴火が起こり、膨大な火山灰が大気圏を浮遊し、日光を遮断した。平均気温は急転直下し、長い冬が訪れた。いくつもの種が絶滅を宣告される。ヒト属も例外ではなかった。二百万年の歴史を持ち、旧大陸全体に進出していたホモ・エレクトスはこのとき死に絶えた。

ホモ・サピエンスもまた、寒気により苦しみ、数多くの死に襲われた。当時、総人口はせいぜい一万人であり、悪いときは数千人に減少した。もしも、冷静沈着な観察者がこの時代にいれば、わたしたちに未来はないという妥当な結論を下していただろう。だが、そうはならなかった。インキュベーターとホモ・サピエンスの接触は、地球の歴史を根底から変えた。また、宇宙の歴史をも。

わたしたちには、魔法少女が授けられたのだ。

魔法——万物理論を超越する力をえたわたしたちは、またたくまにアフリカ全体に広がり、中東へ、ヨーロッパへ、ユーラシア大陸全土へと進出していく。

そして、出会った。わたしたちにもっとも近く、わたしたちではない存在に。

ネアンデルタール人（ホモ・ネアンデルターレンシス）。ヨーロッパ地方で進化した、寒冷地適応型の人類。

出会いはほどなくして悲劇に変わった。侵入者であるホモ・サピエンスがネアンデルタール人を殺しはじめたのだ。

それは戦争とさえいえなかった。一方的な虐殺だ。当時、両者のあいだに技術の差はまだあまりなかったのだが、魔法少女という武器が決定的に歴史を変えた。

もちろん、魔法は強力だ。しかし、問題はそれだけではなかった。魔法によって殺されているネアンデルタール人は、なにが起こっているのか認識できていないようなのだ。なぜか、ネアンデルタール人には、魔法という現象をそもそも認識することすらできないらしい。

いいや、むしろ問いの立て方が逆なのかもしれない。ホモ・サピエンスは、なぜか魔法という現象を認識できるのだ。認知機能とは、現実のなかで生きるために進化してきたものだ。すなわち、その機能は根源的に現実を規定する万物理論により制限されている。理を超えた魔法という現象は、現実を生きる者には認識することすらできないはずだ。

ところが、ホモ・サピエンスは魔法を認識できる。現実では起こりえない事象を想像し、信じ、コミュニケートすることができる。ユヴァル・ノア・ハラリは『サピエンス全史』にて、ホモ・サピエンスに起こったこのような認知機能の変化を『認知革命』と称した。ハラリは、なぜ認知革命が生じたのか説明をしなかった。だが、いま、ここに答えがある。

認知革命とは、魔法少女革命であったのだ。なぜ、わたしたちは現実にありえないことを想像し、信じ、コミュニケートするこ

とができるのか？　あまりにも単純すぎて、だれも思いつかなかった答え――現実にはありえないはずの魔法少女の存在を前提にして、認知機能が進化したからだ。

ホモ・サピエンスという種族の進化には、魔法少女という淘汰圧がある。より効率的に感情エネルギーを発生させ、より強力な魔法少女が誕生することが、高い適応価を持つ。

そして、このとき、インキュベーターすら知ることのなかった事態が進行していた。新たなる第三の種族が誕生していたのだ。

物語(ストーリー)である。

記号空間のなかで生まれた物語は、誕生当初、人間関係を記録するという役割を担っていた。魔法少女の感情エネルギーを高めるような人間関係を後世に残すための道具として。

やがて、物語は、それ自体が自律的に進化し、人間関係を生みだすという機能を獲得した。架空であったはずの人間関係が、物語の普及とともに実体化(マテリアライズ)した。物語と人間関係は、相互フィードバックを形成したのだ。より強力な魔法少女を生みだしやすい、より巨大な感情エネルギーを発生させやすい人間関係を、物語が作り、現実のなかに広めていく。実体化した人間関係は、自らの創造主である物語を広め、進化的に成功させる。

物語の第一の機能とは、より感情エネルギーを発生させやすい人間関係を実体化させ、普及させることにある。それ以外は副次的な機能にすぎない。

この事実は、次の問題を解決する。すなわち、『なぜ、物語は飽きもせずに人間関係を描き続けているのか？』という問題である。古来より、物語は人間関係ばかりをくり返して描き続けてきた。神話や古典文学から、最新鋭のデジタルゲームまで、おどろくほどの人間関係の山が積み重なっている。これは非常に奇妙なことに思えるのだが、物語の機能を考えれば、おのずと疑問は解消するであろう。

わたしたちは、家畜だ。より都合の良い、より魅力的で、より感情をかきたてる人間関係を作り出す部品として、物語に品種改良された家畜なのだ。その進化的極限に、無限にかわいい人間関係に満たされたホモ・マギカがあるのだった。

究極の密室殺人を解決に導く糸口を、ようやくつかめた。とりあえずの推理としてはこうだ。物語による品種改良のもと、進化のユニットは人間関係となった。つまり、人間個人の自殺は必ずしも進化において不利とはならないのだ。それが人間関係を強化するものであれば、逆に普及していく。わたしがわたしを殺すという事件の背後には、このような構造があったのではないか？

わたしは究極の名探偵として、そして、非‐魔法少女として、なにをやらねばいけないかを、ここに悟る。

〈非‐Aの世界計劃(Project Null-A World)〉とでも名づけようか。

物語と人間関係に支配され、家畜化されたわたしたちの世界観はアリストテレス(A)の世界といえよう。アリストテレスの理論が描く世界は、擬人化された世界だ。万物を構成する四元素――土、水、空気、火――は、それぞれの目的を果たすように動き、その関係性で世界が成り立っていると説かれる。ホモ・サピエンスの認識世界は、このように人間関係を根底として成立している。より科学的な世界像であろうと、その隠された土台には人間関係があり、アリストテレスの世界像から逃れられてはいない。対して、たとえば、ネアンデルタール人の認識世界は、より非‐A的だ。その認識の根底には、直感的な物理法則の認識があり、それは直接的に万物理論とつながっている。ゆえに、彼ら彼女らの世界には嘘も空想も、奇跡も魔法もない。

究極の名探偵として、究極の密室殺人を解決するための使命。それは、Aの世界を打倒し、非‐Aの世界を打ち立てることなのだ。それはまた、非‐魔法少女としてのわたしの使命でもある。

さあ、目的は決まった。では、非‐Aの世界を創り出すためにはどうすればよいだろうか？

第一にやるべきことは、物語の繁殖を防ぐこと。これに尽きる。

物語の進化史のなかで、いくつかの重要なイベントがある。わたしは、そのひとつをターゲットとして選んだ。

そして、時代を下る。時間の大河の流れに沿って、舟を進水させる。

【西暦一四四〇年　神聖ローマ帝国　ストラスブール】

舟の櫂を漕ぐ。砂岩でできた薔薇色の建物と、木組みの家がいくつも顔を見せては、うしろへととおりすぎる。

ここは、ストラスブール。『ヨーロッパの十字路』ともいわれ、昔から交通の要所として栄えてきた街だ。ライン川の支流であるイル川を利用した水路は、街じゅうにはりめぐらされ、入り組んだ網の目となっている。

この時代、この地点に、ターゲットがいるのだ。わたしは歴史を書き直すために、時間鉄道を通じてここへと現れた。

舟を栈橋につけて、降りる。職人たちの作業場なのだろうか、鉄を打つ高い響きが、あちらこちらから聞こえてくる。

懐中時計をポケットから出し、時刻を確認する。記録が正しければ、チャンスはもうすぐ訪れるはずだ。

……いた！　ひげづらの男が、金属板をわきにかかえて、せかせかと建物から出てきた。

廃材をひろい、忍び足で彼の背後へゆっくり肉薄する。

「死ねぇ！」

廃材を後頭部めがけてふり下ろす。ごぐっ！　嫌な音とともに、彼は倒れた。

この男の名前は、ヨハネス・グーテンベルク。活版印刷術の発明者だ。グーテンベルクの印刷技術により、十六世紀以降、物語は未曾有の拡散を遂げることになる。そうなる前に、こいつを殺しておかなければならないのだ。

グーテンベルクの頭からは血が流れているが、まだ死んではいらしい。気絶しているだけ。

「おらぁ！」

ふたたび殴る。

「うらぁ！」

みたび殴る。

くり返すうちに、頭蓋骨が砕けたようだ。血ばかりではなく、脳髄と思われる黄色と茶色が混ざったかたまりも、石畳に飛び散っている。グーテンベルクが死んでいることは、だれが見ても明らかだ。どんなへそまがりでも、彼がもう二度と息を吹き返すことはないとしぶしぶながら認めざるをえないだろう。

安堵のため息をつく。その直後、安心は驚愕、そして恐怖へと急変をとげる。

——おねえちゃん。悪い子だね。グーテンベルクさんを殺したら

ダメだよ。

そんな声が聞こえたのだ。聞き覚えがあるというレベルの話ではない。わたしともっとも近しい、それでいて、気の遠くなるほど隔絶した声。

ああ、また、おまえなのか……。

目の前に、ぼんやりとした白い影が浮かぶ。影は、ひとりの少女の形を作る。純白の衣を身にまとったその姿は、わたしとまったく同じ顔で同じ背丈であったが、わたしには生まれてから一度たりとも縁のなかった少女の雰囲気を放っていた。

どうやっても忘れることのできない、逃れることのできない存在。霧羽えるな。わたしの双子の妹。

なにも言い返すことができない。それどころか、身じろぎひとつできない。えるなの姿を前に、蛇ににらまれた蛙のごとく体をすくませ、筋肉を凍りつかすのみ。

彼女は、右手をわたしに向けた。人差し指と、中指をぴんと伸ばす。まるで、銃をかたどるかのように。

——ばぁーん！

どこか幼い、舌足らずな声で、銃弾を発射するまねをする。そのとたん、世界が一変した。

石畳に散っていた、グーテンベルクの血と脳髄が、うごめき、のたくる。原形質アメーバのように身をくねらせ、傷口めがけて集まり、頭のなかへと侵入する。

陥没した頭蓋骨が、きれいにもとどおりとなり、皮膚がしかれ、仕上げに髪の毛が植えられる。

グーテンベルクは完ぺきな健康体で立ち上がる。なにごともなかったかのように、金属板をかかえてとことこ歩き去った。

離れていく彼を、わたしは口をあんぐりと開き呆然と眺めることしかできなかった。そんなあわれなわたしに、えるなが笑いかける。

純真そのものの、かわいらしい笑顔。だが、その奥に、途方もない残酷さが秘められている。

脱兎のごとく駆け出す。水路に達するが、舟に乗ることも考えずにそのまま飛びこむ。えるなから逃げたい、その一心で体を動かし、クロールで泳いでいく。

ああ、くそっ！　また、邪魔をするのか。おまえは、どこまでも追ってくるのか。どこまでも、どこまでも、どこまでも……。
怖い。怖い。怖い。とてつもなく、怖い。
なにが究極の名探偵だ。なにが非‐魔法少女だ。わたしは無力だ。単なるあわれな敗残者だ。
力が、力がほしい……。そう願った、そのとき。
啓示が舞い降りた。
唐突すぎるだろうか？　えてして、啓示は突然起こるものなのだ。
なにか、大きなものからのメッセージであった。ゾウさんよりも、シロナガスクジラよりももっとずっと大きい。山や大陸と比べるまでもなく大きい。星や銀河よりもさらに大きい。こんなにも大きなものといえば、ひとつしかないだろう。
宇宙だ。
宇宙が、話しかけてきたのだ。
そのメッセージの形式は、会話とはまた違ったものだった。情報が一瞬で入りこんでくる。まさしく、啓示。

巨大にして能動的な生ける情報システム。それは、高度な知的反応をするが、心はなく、ただひとつの機能を持っているだけだ。魔法少女に対抗するという機能を。
宇宙には、魔法少女を排除しようとする機能がそなわっていたのだ。そんな機能がどのように生まれたのだろうか？
宇宙は生殖する。宇宙内部の特異点は、それ自体が独立した別の宇宙なのだ。恒星が超新星爆発を起こし、ブラックホールになることは、子ども宇宙が誕生したことになる。子どもたちのなかで、ブラックホールができやすい宇宙はさらなる子孫を持つことができる。これが何世代もくり返されることで、宇宙は大量のブラックホールを生みだすように進化していく。
ところが、魔法少女が誕生し、魔法少女人類（ホモ・マギカ）が現れ、宇宙すべてを管理するようになると、星の死はなくなる。永遠に変わることのない定常宇宙が広がることとなる。おわりのない宇宙。それは、去勢されたゾンビ宇宙であるのだ。
宇宙は、魔法少女を排除する免疫機能を発達させた。魔法少女に対抗する存在が現れると、啓示を与え、秘められた力を提供す

るのだ。
わたしは、宇宙の盲腸の対称性のさなぎにアクセスした。ビッグバンのときの超高温超高圧状態が保存された隔離閉鎖空間、そこが、宇宙の盲腸である。そのなかでは、現在の宇宙で崩壊してしまった対称性が保たれている。対称性とは、座標変化に対しての物理的状態の恒常性であるが、それが破れることによって物理法則や物理定数が決定する。対称性のさなぎとは、物理定数がいまだ決定されていない、可能性のかたまりである。
対称性のさなぎを使うことで、物理定数をコントロールすることができる。さなぎの段階では、蝶になるか蛾になるかは決定されていない。対称性がどう破れるかにより、定数の値が決まる。
宇宙の力を借りたわたしは、ふたたびグーテンベルク殺害に打って出た。
太陽系のよっつの巨大惑星――木星、土星、天王星、海王星――を太陽の近くへとテレポーテーションさせたのである。
テレポーテーションは簡単だ。粒子の不確定性を決定しているプランク定数を操作することにより、存在位置を不確定にする。

そうして、位置の確率分布である波動関数を目的地で大きくして、ふたたびプランク定数をもとに戻せばよい。
よっつの巨大惑星は、磁場のリボンを太陽と結びながら、落ちていく。角運動量保存則に従い、接近しながらますます高速で公転する。磁場は、太陽表面物質を吸引し、遠大な炎の弧――プロミネンスとなる。プロミネンス同士が接触する。磁場は切断され、再構築される。あたかも、ピンと引っ張ったゴムが切れたごとく、莫大なエネルギーが解放される。エネルギーは太陽風となり、外宇宙へと放射される。太陽系じゅうを、太陽風が吹き抜ける。太陽嵐だ。大暴風のなか、地球のオゾン層ははぎ取られていく。巨大惑星たちが太陽表面へと接近するにつれて、太陽嵐はますます頻発していく。そして、表面へと接触するとき……。
大爆発！　解き放たれた重力エネルギーが光と熱に変わり、太陽は崩壊し、地球はプラズマになって消し飛ぶ。グーテンベルクは死ぬ。
グーテンベルクひとりを殺すには、いささか大仕掛けすぎると言わざるをえないのだが、こうでもしないと安心できない。える

ながどこから出てくるか知れたものでは……。

——おねえちゃん。悪い子だね。太陽さん爆発させたらダメだよ。

うわぁぁぁぁぁぁ！　くそっ！　出てきやがった！

——ばぁーん！

まただ。ふざけたような、発砲のまねごとにより、すべてはなかったことになる。太陽は爆発しておらず、木星も土星も天王星も海王星も、平和にもとの軌道をくるくるまわっている。

せっかく苦労したのに、すべてが水の泡。

わたしはあきらめない。中性子星を合体させてガンマ線バーストを発射したり、ストレンジクォークを地球に落下させて通常物質を変換したり、スカラー場を操作して局所的なビッグリップを起こしたりする。

その都度、えるなが出てくる。『ばぁーん！』の一声で、努力の結晶をすべてぶち壊してくれる。

ダメだ。このままでは、ダメだ。宇宙はまるで頼りにならない。宇宙全体を武器にしようとも、えるなには勝てない。格が違いすぎる。

なにか……。なにか、抜本的な、大変革を起こすようなアイデアが必要だ……。

はっ！　と思いつく。まさに洞察といえよう。天才的な妙案が浮かんだのだ。

えるなに勝てない原因は、どんなに強力であろうと、しょせんは宇宙の限界のなかの力しか出せないという点にある。逆に考えれば、宇宙の限界を超す——万物理論を超越する力を手にすれば、彼女に勝てるかもしれない。

つまり、魔法——感情エネルギーを使うのだ。

もちろん、わたしは魔法少女ではない。魔法少女になる資格はない。そんなわたしにも、とっておきの秘策がある。

そう、インキュベーターだ。

「ようやく、ぼくの出番というわけだね」

キュゥべえが言う。その声は、同時にわたしのものでもある。時間鉄道のボイラーが爆発したとき、彼とわたしの本質はまじりあい、離すことのできないものとなったのだ。

わたしはわたしであると同時に、わたしたちであった。わたしたちには契約能力があった。魔法少女を生みだすことにより、感情エネルギーを搾取することができる。

時間線を飛び越えて、強力な因果を秘めた少女たちと契約をしていく。そうして集めた感情エネルギーを武器にえるなに立ち向かうが、ことごとく返り討ちにされる。まるで歯が立たない。

もっと、もっと強力な魔法少女が必要だ！　想像だにできないほどの壮絶な因果の網に絡め取られた、果てしなき運命と対峙している少女と契約しなければ！

そんな少女が、どこにいる？　そもそも、存在するのか？

存在する。わたしは知っていた。そして、どこにいるのかも、わたしにはわかっていた……。

……わたしが見ているそれは、ひとつの細胞であった。これから増殖し、人間を形作る細胞。

ふたりの人間だ。あの受精卵の未来には、双子の姉妹がある。

この細胞はこさねとえるな（わたしたち）となる。

そして、その未来には、わたしたちが行っている、いまの戦いがあるのだ。これを、壮絶な因果、果てしなき運命といわずになんというのか？

もしも、わたしたちと契約すれば、空前にして絶後の魔力が手に入るだろう。それは、わたしがえるなを倒すのに十分であるはずだ。

わたしとキュゥべえ（わたしたち）は、わたしとえるな（わたしたち）へと話しかける。

「ぼくと契約して魔法少女になってよ」

返事はない。あたりまえだ。受精卵とコミュニケーションすることはできない。

しかし、エントロピーを凌駕する願いは、たしかに感じた。魔法少女として戦う運命を代償にした願い。それがなにかはわからない。しかし、運命の車輪はまわりはじめた。

運命を背負った受精卵は、分裂する。わたしたちが、誕生する。霧羽こさねと、生まれていれば霧羽えるなと名づけられていただろう存在に、分かれる。

厳密には、分裂しきっていなかった。わたしたちの一部は結合していたからだ。わたしたちは、脳を共有していた。ふたつの体

があったが、脳はひとつであった。ふたりのあいだにある脳が、わたしたちをつないでいる。

ぐらり、脳が揺れ動く。

そこで不可解なことが起こる。脳が消失した。

子宮という密室からの消失事件。それは究極の名探偵として興味を引くものであったが、いまは捜査しているひまなどない。モタモタしていると、脳がないままわたしが生まれてしまう。

脳細胞のかわりになるものがないか、いそいで手持ちを探る。あった。インキュベーター細胞だ。あれを埋めこんで遺伝子発現させれば、思考を担わせることができるだろう。

出産のとき、インキュベーター細胞を与えられた胎児は生き、与えられなかった胎児は死んだ。前者はこさねと名づけられ、後者はえるなと名づけられるはずだった。

わたしがわたしを選んだのだ。わたしは、わたしたちのうちの一方を生かし、もう一方を殺した。生かされたほうが、わたしとなった。

ああ、見える……！　わたしの未来が。わたしはわたしの人生の大河のなかを泳ぐ。イマジナリーフレンドのえるなと遊ぶ幼少期、キュゥべえと出会い魂がないことを宣告された二〇一一年、そして、二〇二一年。キュゥべえと再会したわたしは、八十万年後の未来へと移動し、時間鉄道のボイラー爆発に巻きこまれる。ふたたび戻ってきた二〇二一年は、しかし密室であった。無数のリプレイのなかで、わたしはわたしを幾度となく殺し続ける……。

この絶望！　この苦痛！　この暗澹！

だが、いま、わたしには力がある。わたしはわたしたちと契約した！　この感情エネルギーをもって、二〇二一年時間の密室を脱出することができる！

いままでのわたしは時間線に縛りつけられていた。いかに過去と未来へ移動しようが、それは時間次元を這う蟻でしかない。いま、ここに、わたしは時間次元を超越する！

超時間方向への筋力により、二〇二一年の上へと昇る。そこに、とてつもない存在があることを知る。

糸巻きだ。

二〇二一年が巻き取られている。無数のわたしの死体が転がる、無数の二〇二一年たちが、くるくると回転する糸巻きによって引っ張られ、回収されていく。

糸巻きの上に、ひらりと人影が舞う。えるなだ。

彼女はゆっくりと笑みを浮かべる。いつものように、片手をまっすぐ向け、拳銃の形をかたどる。

――ばぁーん！

いまのわたしには、彼女がなにをしているのか、わかった。出来事（イベント）の氷塊（アイス）を投射しているのだ。そうして、わたしが変えた出来事を玉突き、時間線のシークエンスから外して、もとに戻しているのであった。

すかさず、世界銃（ワールドライフル）を実体化させ、撃つ。超時間方向へと弾丸が飛ぶ。

銃弾が出来事の氷塊をうがつ。氷塊は時間線から離れていく。シークエンスと接続することができなかった出来事は砕け、無数の破片となり四方八方に飛び散り、霧散して消える。

――還ってきたんだね。おねえちゃん。わたしたちのもとに。

そう言って、えるなは変身した。



糸巻きがぐるんぐるんと激しくうねる。巻き取られた二〇二一年たちが、ほどかれていく。ほどかれた時間たちは、ゆらゆらとうごめき、より集まり、絡み合う。無数の時間線が、結ばれ、束ねられて時間面と化す。

布だ。わたしの血と死体により染められた時間の糸が編まれ、時間の布となったのだ。

血と死にまみれた赤黒い糸が重なり合う。無限かと思われるほどの数限りない糸が結われ、どんな夜よりも、どんな虚無よりも深い、漆黒の布となる。

布は、意図を持つように宙を飛び、えるなのもとへとはせ参じる。純白の衣の上に付着し、複雑に織りこまれ、立体の形を作っていく。

ドレスだ。超時間のドレス。わたしの血と死で染まった、二〇二一年のドレスを、えるなは身にまとう。わたしの死を染料に利用したのだ！

ふわり。ドレスが揺れる。えるなは糸巻きの上から優雅に飛び立ち、わたしに突進してくる。あわてて銃をかまえるが、撃つ余裕もなく、頭を蹴られる。

バランスを崩したわたしは、真っ逆さまに、二〇二一年へ落ちていく。えるなのドレスへと縫いこまれようとしている二〇二一年へと。

——おねえちゃん。ありがとう。こんなにきれいなお洋服ができたよ。

「おまえのドレスなど知ったことか！　わたしは、おまえのために自分を殺してきたわけじゃない！」

どうにか立ち上がるが、一息つくひまもなく、えるなが追撃してくる。もはや、銃はどこかへといってしまった。頼れるのは、おのれの肉体のみ。

わたしたちは殴り合いながら、二〇二一年を進む。えるなのドレスのなかで、彼女と戦う。無数のわたしの死を背景に、わたしたちは戦う。わたしの血にぬれながら、わたしたちは未来へと進んでいく。わたしの未来を勝ち取るために。

そうだ。これが最後の二〇二一年なのだ。わたしの二〇二一年は、わたしたちの戦いで決定するのだ。

「わたしは、おまえに勝つ！　おまえを倒して、密室から脱出してやる！」

季節が流れる。暖かな春の日差しは、うだるような夏の日光に。秋の涼しげな風は、冬の凍える寒さへ。時間の密室の奥へ、奥へと走る。

そして、密室の最奥。最後の壁が見えてくる。二〇二一年十二月三十一日二十三時五十九分五十九秒！

ここだ。いまこそ、この勝負に最終決着をつけるときなのだ。ここで、渾身の必殺技を炸裂させてやる！

必殺技？　なにそれ？　そもそも、そんな技、持っていたのかしらん？

お忘れか!?　わたしが、究極の名探偵であることを。いま、まさにいま、究極の密室殺人事件を解決に導こうとしていることを。究極の名探偵の必殺技とはなにか？　それはひとつしかあるまい！

わたしは全身の力をこめて、こう叫ぶ。

「バリツ……！」

景色が変わった。

「ここは……？」

わたしはたずねた。

——おねえちゃんは、そんなことも知らないの？　外宇宙（世界）、そして、内宇宙（わたしたち）への道だよ。

そうだ。えるなの答えは正しい。たずねるまでもなかった。その答えは、最初から知っていたのだ。

周囲には、大河の水音が響き渡っていた。とほうもなく長大な、いくつもの河が、流れ、うねり、たぎっている。

これは、時間だ。わたしは、直知した。出来事のつながりが、一列に並び時間を作っていた。

河の上に、覆いかぶさるように、あるものたちがいた。それを、木々と呼ぶのは、根源的な誤りであるとはわかっている。しかしながら、そんなメタファーを使わず表現することはとてもできない。

木々は、植物という印象ではない。かといって、動物とも言いがたい。世界のあらゆる存在——植物、動物、菌類、鉱物、人工物、すべてが乱交してまじりあいひとつになったようだ。それは、まるでわたしをかたどったようでもあった。わたしの脊髄と、血管と、神経の醜悪なパロディであるかのよう。心臓を刺し抜かれるような郷愁を覚える一方で、唾棄すべき嫌悪の情にみまわれる。

河のあちらこちらに、木々は繁茂していた。管のような根をのばし、時間のなかから栄養分を吸い取っているのだ。根はひとつの河だけでなく、複数の河を横断し、つらぬいていた。

——やっと、きてくれたね、おねえちゃん。ここが、わたしたちの最後、わたしたちのおわりの地だよ。運命が、わたしたちを、導いたんだ。

えるなのささやきを聞き、わたしは納得する。

最後の推理がはじまる。もうあとには引き返せない。

わたしは思考をめぐらす。この推理合戦こそが、わたしたちの戦い、魔法少女と非‐魔法少女との戦いの最終局面（エンド・ゲーム）となるのだ。

まず、問題を整理しよう。最終的に解決すべき事件は、究極の密室殺人事件、すなわちわたしの自殺だ。この事件は暫定的回答に達したが、いまだに真犯人は謎である。この密室殺人事件を解決するためには、究極のみっつの問いに答えねばならなかった。このうち第一の問いと第三の問いには答えが出ている。残るは、第二の問い、すなわち「わたしたちとはなにか」である。

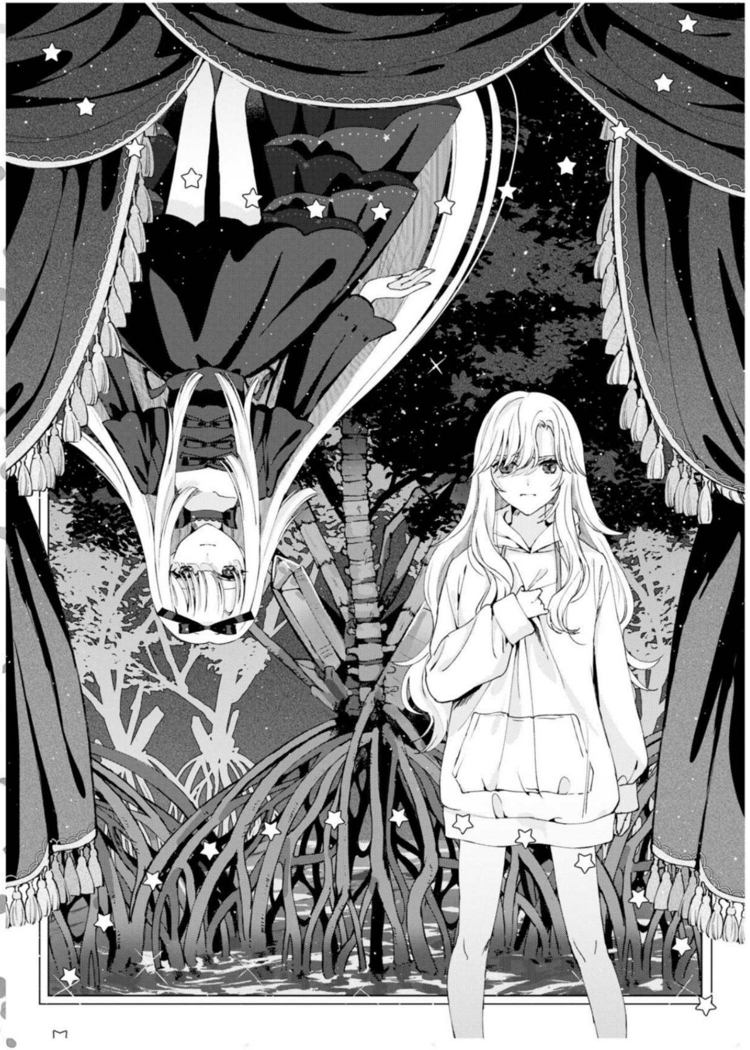
わたしたちとはなにか？　その問いはこう言い換えてもいいかもしれない。魂とはなにか？　魂。いままでの偉大な旅のなかで、その存在はつねに謎めいていた。万物理論を超越する感情エネルギーを有する魂とはなにか？　そして、魂が放つ力、魔法とはなにか？

感情エネルギー。それは、エントロピーを凌駕する力だ。では、エントロピーとはなにか？

「可能な状態の数のことだ」

わたしは独りごちる。正確には可能な状態数の対数であるが、ここで詳細は問題ではない。

では、感情エネルギーの作用とは、未来における出来事に対して、可能な状態数を減らす働きをするということなのだろうか。



出来事に対して可能な状態数を減らす？　これは、別の言い方ができるのではないか？
そう、運命と。
——おねえちゃん、おみごと。そうだよ。感情エネルギーとは、運命の力のことだったんだよ。
どうやら、ここまでの推理は順調のようだ。さらなる推理を展開しよう。
わたしは思い返す。えるながしかけた出来事(イベント)の氷塊(アイス)攻撃のときを。あのとき、時間シークエンスから離れた出来事は、あっという間に霧散して消失してしまった。これは、運命の力が働かなくなってしまったからではないか？　時間シークエンスから孤立した出来事は、運命の力の外に出てしまい、エントロピーが最大化して可能な状態数が極大化し、霧散するのだ。言い換えると、運命の場の外に出たということだ。現代量子論においては、場と粒子は同等の存在である。ゆえに、運命の粒子——運命子(ディスティノン)が存在しなければならない。魂の正体とは、この運命子なのではないか？
もっとも基礎的な運命の力、運命の原子たる運命子とは、なにか？
そこで、わたしは、はたと気づいた。ああ！　そうか！　そうだったのか！
気づいてみれば、なんと簡単なことだったのだろうか。
「運命子とは、魂とは、時間の環(タイムループ)だったんだ！」
なぜか？　それは、反エントロピー作用についてよく考えればわかる。過去に対してのエントロピー減少とは記憶であり、未来に対してのエントロピー減少とは予測である。記憶と予測、どちらも、出来事について可能な状態数を制限することであるからだ。
では、もっとも基礎的な、もっとも原子的な記憶と予測とはなにか？　無限にくり返すタイムループのなかでの自分自身についての記憶と予測である。あらゆる予測外の出来事も、記憶違いの出来事もない。いかなるおどろきもない。絶対的に単調な永劫回帰。可能な出来事の数はひとつに固定され、エントロピーはゼロとなる。
「そうか……。ああ！」
わたしは、この世界の真理に達し、驚嘆した。魂とは永劫回帰

タイムループだった。この極小エントロピーへ引きこむ力こそが、感情エネルギーなのだ。たとえ、魔法少女でなくとも、魂を持つ存在は、微少ながら魔法——感情エネルギーの発現を使える。記憶と予測は、魔法の一種にほかならない。永劫回帰タイムループたる魂が、運命の場を作り、出来事のシークエンスたる時間を形成している。
ここで、究極の密室殺人事件の全貌が明かされた。
魂の機能とは、反エントロピーであり、それは記憶と予測として働く。記憶は過去に対しての予測といえるため、魂は予測機械であると言い換えてもいいだろう。
では、魂の集合体である人間関係の働きとはなにか？
それは、超(メタ)予測である。つまり、予測を予測することだ。ある魂の予測が、他者の魂により予測され、それがまた予測される。人間関係が続いていくかぎり、それはずっと広がっていくが、実践的にはあるところで予測が収束する。その状態を安定点(アトラクター)にして出来事の秩序が作られていく。アトラクターに引きこまれることこそが、感情である。魔法少女——より正確には魔法少女同士の人間関係——はこのアトラクターを作る能力が高いため、より強力に人類全体、宇宙全体の運命の因果秩序のなかに組みこまれる。逆にいえば、運命の因果のなかにいる少女ほど、より強力な魔法少女としてのポテンシャルを秘めている。
自殺とはなにか？　それは、人間関係という超予測機械の廃熱だ。超予測機械が、アトラクターに合わなくなった予測を削除するために、魂を消すことなのだ。
——名推理だよ。おねえちゃん。よくここまでたどり着けたね。けれど、まだ、肝心なことを推理しそこなっているよ。
ああ、そうだ。もっとも肝心なこと、この究極的大犯罪の真犯人、つまり、魂の起源を推理しなければならない。
魂の起源だと……!?
もっとも基礎的な永劫回帰タイムループ。永劫回帰のなかの永劫回帰……。
そこで、わたしは気づく。気づいてしまう。最悪の予感が、頭をもたげる。一度生まれると、もう消すことなどできやしない、恐るべき自覚が、ひしひしと胸のなかに広がっていく。

えるなが、にやりと笑う。あどけない、それゆえに邪悪な笑み。

——気づいてくれた？　おねえちゃん。

　そう言うと、なにかをかかげる。あれは、なんだ？　どこかで、見たことのある……。記憶を、頭のなかから探し出す。

　それは手紙だった。文字どおり、わたしの頭のなかにあった手紙だ。あの手紙を受け取ったことで、時間鉄道を使い、八十万年後の世界へと旅だったのだ。

　その旅は、わたし自身を作った。わたしたちを作った。

　えるなは手紙を手放した。それはしばらく宙を漂ったあと、運命の風にあおられ、飛んでいく。

——ここが、運命のはじまりの地。運命の爆心地。

　時間の環は完成した。輪廻の蛇はみずからの尾をくわえ、呑みこんだ。

　そして、わたしは知る。わたしがだれであったのか。魂はどこからきたのか。わたしたちとはなにかを。

——思い出して。わたしたちの願いは、なんだったかを。

　わたしたちの願い。わたしたちが、ひとつだったときに、契約したときの願い。

　わたしたちは、受精卵だった。受精卵の願いとはなにか？　それは、ただひとつしかないだろう。

　分裂し、増殖すること。

　その願いはかなえられた。わたしたちは、分裂し、増殖する。

　わたしたちとは？　もうわかっている。わたしたちが入りこみ、巻きこまれ、呑みこまれ、引きずられているこのタイムループ。無限の、永遠の、果てのないくり返し。その永劫回帰それ自体が、わたしたちなのだ。

　わたしに魂がないとキュゥべえが言ったことは、ある意味当然であった。インキュベーターには、時間線を超越したこのタイムループの全体像を、認識することができなかったのだ。

　わたしたち自身。わたしたちの魂は、願いのもとで分裂し、増殖していく。

　えるなはわたしを抱きしめて、優しくささやく。

——すばらしいことだよ、おねえちゃん。わたしたちは、どこまでも増えていく。わたしたちは、無限に広がっていく。わたしたちは、満ち満ちていく。

　そのイメージが脳裏に浮かぶ。願いにより、数限りなく増殖していく魂たち。

　魂のパンデミック。

　野放図に増えた魂は集合体となり、人間関係を作る。超予測機械である人間関係は、予測をアトラクターに収束させ、運命場を広げ、出来事のシークエンスたる時間が形成される。

　人間関係は、共生体である物語を使って、どこまでも強くなっていく。より強い人間関係のために、ホモ・サピエンスはネアンデルタール人を絶滅させ、ホモ・マギカはホモ・サピエンスを絶滅させる。時間鉄道がはりめぐらされ、時空の彼方まで人間関係で覆われていく……。

　ようやく、ようやく、永い永い旅路の果てに、すべての——本当にすべての、究極的な真犯人が明らかになった。

　真犯人は、わたしだ。

　これが、犯罪の全容。

　なんという、どうしようもない犯罪。

　壮大にして、浅はか。悲愴にして、滑稽。異様にして、平凡なる犯罪。

　これが、運命だっていうの？　わたしのなかの運命、運命のなかのわたし。

　運命（わたしたち）。

——そうだよ。わたしはわたしたち。わたしたちは運命。運命のなかで、一緒に生きようよ。おねえちゃん。

「いやだ……！」

　身をよじり、えるなの抱擁から逃れる。

「わたしは戦う。たとえ、運命がどうであろうが、あらがってやる！」

　どこまでも暗く、深い絶望におぼれそうになりながらも、それでも、あがく。

　わかっている。わかっているさ……。なんの意味もないことくらい。

　この戦いの結果はすでに出ている。わたしは勝てない。無限の永劫回帰が、運命がわたしそのものなのだから。

わたしは、わたしたちに勝つことはできない。
最後には、沈み、おぼれ、絞められ、あわれにすりつぶされる。
それでも……、それでも、抵抗をするんだ！　たとえ無意味でも、たとえ無価値でも。
それがわたしの、非-魔法少女としての使命なのだから。
圧倒的な絶望を前にして、この物語の幕が下りる。

（完）

草野　原々（くさの　げんげん）
小説家。長編小説『コズミック・アルケミスト』が、ガガガ文庫（小学館）から2022年春ごろ刊行予定。

春花　あや（はるはな　あや）
漫画家・イラストレーター。初となる連載が、コミックNewtype（KADOKAWA）にて2021年12月より開始。





なぜだか
ひどく苛ついた。

逃げ水に触れる

幌田



あ——なんっっなの
この暑さはさぁ!!
カッ
異常気象にも程があるでしょ!?
こっちは冬服よ!?
こんな気温地球が許してもあたしが許さない
おちついて…
でも本当にすごい暑さですわ
逃げ水も見えましたし…
逃げ水?なにそれ
気象現象ですわ
詳しいことは分かりませんが…蜃気楼の一種だそうで
へー!
あーあれね
晴れた暑い日遠くに水たまりがあるように見える事を言うんですの


追いかけても決して届かないことからその名が付いたとか…
そう まるで身分違いの恋のように…!!
ああっ
…仁美ちゃん何かあった？
昨日 時代物の映画を少々…
二人とも！もう この学校はダメだ 冷房もつかないし
抜けてどっか涼しい所行こう！
だ…ダメだよ さやかちゃん 授業出ないと
くっ!! この暑いのに クールちゃんめ
あぁ――――っ もうホント
あり得ない
…という話でもないわ
この異常気象も今回はそういう時間軸だっただけ…


私は行き詰まっていた
美樹さやかの契約はまどかの契約のトリガーになり得る…魔女化すれば戦力的に痛手を免れない
巴マミの存在は強力 ただしこちらが干渉しなければ死ぬ可能性が高い 生存しても真実を知れば危険因子に
佐倉杏子の参加は周囲の環境を大きくかき乱す 特に美樹さやかへの影響は大きい…
盤面はもう進んでいる
じゃー もう 放課後でいいからさあ
巴マミを失うまでもそう長くはない
わたくし今日はお稽古が…
そしてあの子(まどか)を救う手は未だ見つからず


…ダメだわ 少し落ち着かないと
とにかく こんな暑い日は今まで無かった
何が起き得る? 人流の変動 それによる魔女の…
ト
ス
あの
ほむらちゃん
今日の放課後…って
空いてたりする?


ドドド
ドドド…
ドドドドドド
滝…?
ほむらちゃんが見滝原に来た記念っていうか!
ほら 今日暑いし丁度いいかなって…
ありがとう 嬉しいわ
綺麗ね
あなたの心が
えへへ よかったあ
ええ 本当に良かった
ふわっ


暁美さん あなたの方から歩み寄りを見せてくれて
ハッ
マミさん 私はまだ信じてませんよ この転校生!
…別に歩み寄った覚えはないわ
勝手に動かれると私が困るのよ
あら… 素直じゃないのね
でも いい所でしょう 見滝原は
あなたも この街の魔法少女になるのなら
よく見ておいた方がいいわよ 街のことも …人のことも
…… ご忠告ありがとう
ていうか!ホント暑すぎるでしょ 川入っていい!?
もう何言ってるの 着替えも無いのに
シャラーン
え?
美樹さん?
ファサッ
あのね… 魔法少女ってそういう物じゃないと思うの
いいなぁ 魔法少女…
えー??
だって これなら いくら汚れても 魔法みたいに
あっ 魔法か
だから 魔法っていうのは イメージも大事で… あと魔力の温存が…
…巴マミ 飼い犬の手綱はちゃんと握っておきなさい
はー…
ハァ〜〜〜〜?? 何から目線よ それ
カチン!
立場を分かってないみたいね! マミさんに生かされてる犬はアンタだっつーの
躾が必要なんじゃない? 3回周ってワンって鳴きなさいよほら
バチ
バチ
ドド
ドボーン


おい転校生 コラ
ごめんなさい 手が滑ったわ
マミさん 見ましたか 今こいつ
美樹さん
えっ私!? ごめんなさい
あー
ちべたい
ザッ
付き合って られないわね
足だけ 入っちゃいましょうか
はい!
ドドドド
…人の事を よく見ろ だなんて


心外だわ
ずっと見てきた 数えきれない程の 貴方達を
もう見たく ないとすら 思うくらい
…それでも
折れる事は 許されない
きっとあの時 私は
だってそれが あの子との約束
私が 私であるための たったひとつの
届かないのではと 疑った自分に 苛ついた


水面が馬鹿みたいに
光を撒き散らして
彼女をきらきら
照らすものだから
それがあまりに
眩しくて
見失って
いた


ピ
!
ははっ
お返し!
ちょっ
美樹さん
ポタ
ポタ
あぁ そうか
ほむらちゃん!
ぱ
しゃ


…こんな暑い日に誰かと一緒に遊ぶだなんて
ずいぶん無かったことだから
少し驚いてしまって
大丈夫よ ごめんなさい
………
あのね ほむらちゃん
ぱっ
見滝原の夏ってね
とっても楽しいんだよ!


…ほむらちゃん?
え…
あ
ポロ…
ウソっ 泣…!?
ご ごめん! そこまでするつもりじゃ
違う
違うの私
慣れてなくて


街にね おーっきい
プールがあって
すべり台がすごくて
どうして
お祭りもあるの
人もお店もいっぱいで
花火がドカーンって
私が 守ろうとしている物とは
他にも色々あってね
だから…
忘れていたのかしら
最初から
ずっと
私ではなく
それは つまり
あっ…手！
ごめ…
パッ
そうね
きっと
そうなのね
あなたの そういう日々なのだと


ゴゴゴゴゴゴゴ
…それで？
そいつの居ない
この世界に
用は無いってか
…まあ
そういう事に
なるわね


重いな～アンタ
嫌われないのそういうの
パキ
生憎
好かれようとは毛頭思ってないの
…まー事情は分かったけどさ
そいつ一人救ったとしてあんた自身はどうなりたい訳
愚問ね
その時はもう
私が私である必要さえ無いわ
カチ
私は
何度でも繰り返す

全てあの子を救う為
道は果て無くそれでも
いとおしきあの子の日々よ幸福であれと
ただひたすらに願うならば
そうすればきっと



いつか見た
あの逃げ水に
触れる事すら容易い。
◆Fin◆



この先
温泉
1km
地獄温泉毒ガスの湯
うぐいす祥子（さちこ）


硫化水素のお陰で近づく者はいない………
魔女の隠れ家にはうってつけ
鹿目さん美樹さん気を緩めないで
はい
理由のわからない自殺や殺人事件は
かなりの確率で魔女が原因よ
この一帯で事件が頻発している
赤いピンがその現場よ
まるで円を描いてるみたい
おそらく魔女は円の中心にいるわ
そこ確か○○旅館ですよね
3年前に有毒ガスが発生した……


いわくつきの場所は魔女の住処（すみか）になりやすいんだ
ソウルジェムが魔女の気配に反応してる
ここで間違いないわ


鹿目さん何してるのこっちよ
あっ
すいません
ガスが噴出した時……
大勢の宿泊客がいたわ


20人以上が亡くなったそうよ



鹿目さん？
いま……そこに誰かが……
誰もいないじゃん
落ち着いて
私がいるから安心して
もー まどかはこわがりだな～



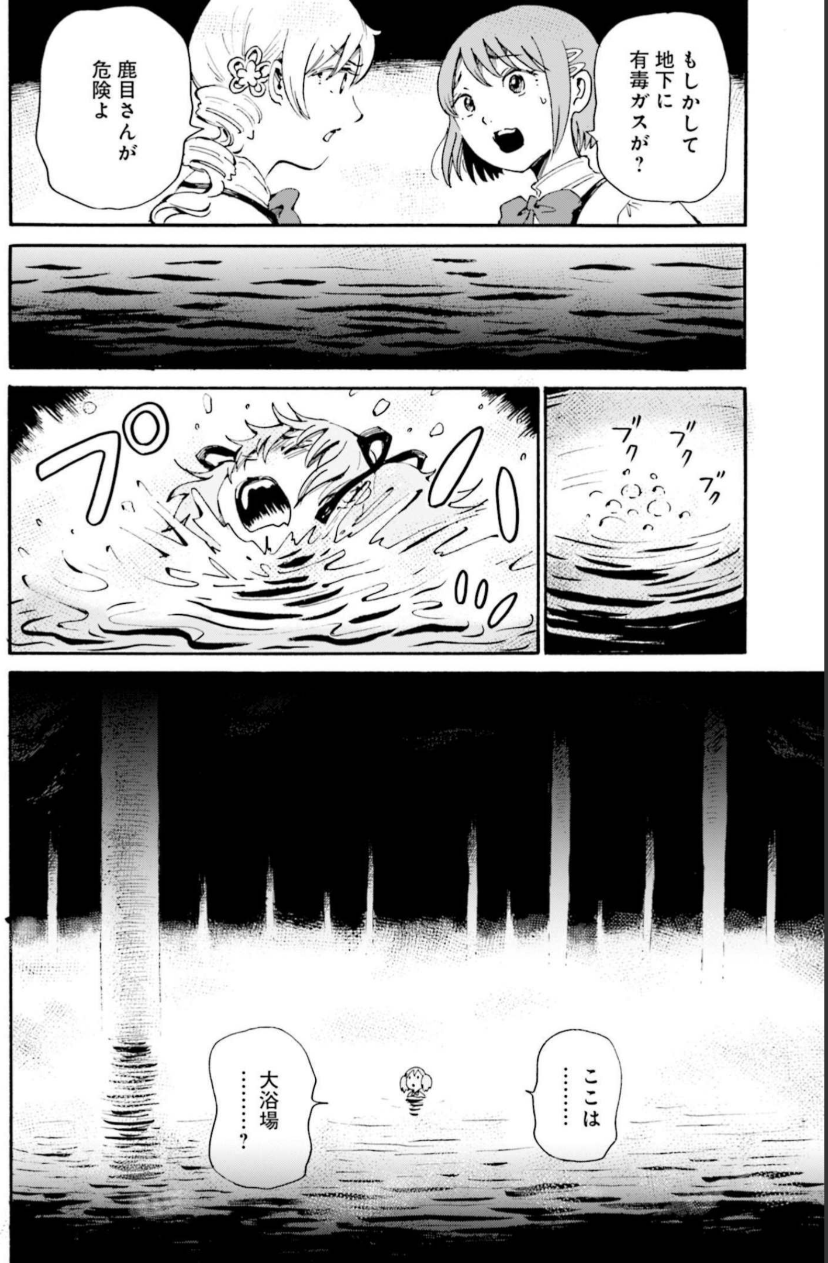
ガスは大丈夫みたいね
暑かった～
すごい湿気……
床とか腐ってそう
気をつけて
反応が弱い
しまった！
こっちじゃないみたい


手前にあった
廃屋の
可能性が
高そうだね
な
早く
言ってよ
あっ
まどか
足元
気をつけて
え？


わっ
まどか！
キャアアアアアア
アアア…
まどか！
鹿目
さん！


どうしよう まどかが………
取り乱してる暇はないわ
助けに行くわよ
！


な 何で ここに人が？
首筋に魔女の口づけがある…
あの様子だと集団自殺の可能性があるわ
地下
地下巨大洞窟風呂


もしかして地下に有毒ガスが？
鹿目さんが危険よ
プ
ブクブクブク
ここは……
大浴場……？


まさかいまだにお湯を引いてるなんて……
ボコ
違う地下から湧いてるんだ
ボコ
ゲホ
ゲホ
出口…出口はどっち？
ガスマスク……ない
まどか！
キュウべえ！
僕と契約して
魔法少女になってよ！
えっ
今？


ダダダダダッ
まずい！ガスが出てる
ピピピピ
みんなしっかりして！
ここは有毒ガスで危険です
いい湯があるらしいの〜〜
そのまま極楽へ行けるってか
この世のものと思えない美肌が手に入るのよ
ゴホッ
ゴホゴホ


キュゥべえこの人たち……
えっ
これは全部死体だよ
ゴホ
とにかく出口を探さなきゃ…


頭がボーッとする
出口はどこ…
ハァ
ハァ
ゴホ
ゴホ


まどか怖いかい？
苦しいかい？
魔法少女になればすぐに脱出することが出来るよ
え…
で でも…


まどかー
！
まどか〜
鹿目さーん
まどかー
鹿目さーん
マミさん
さやかちゃん


ドドドドドド
ゲホ
ゲホッ
あの人達は…？
魔女に操られてるの
早く魔女を滅ぼさないと…一刻の猶予もないわ


ドボーン
は〜いい湯じゃ〜極楽極楽
ここの温泉は飲んでも効くんや
キャー
ほ〜れちゃんと肩までつからんか〜
けっ結構です
ゴホッゴホッ
パラパラ…


ズゥウウン
きゃっ
おやっ?
ここはどこだ?
私は何をしているんだ?
なんで裸なの?
??
もしかして正気に戻った?
み皆さん出口はこちらです
有毒ガスが発生しています早く避難を!


なぜ みんな
正気に戻ったんですか？
ソウルジェムの反応が消えてる…
誰か他の魔法少女が
魔女を倒したのね


ほむらちゃん！
ほっ
魔女は向こうの廃屋に潜んでたわ
旅館に気を取られて見落としたようね
あなただったのね


私は私のやるべきことをしたまで
お礼の必要は無いわ
鹿目まどか……
魔法少女がミスをすれば多くの人命を失う可能性もある
あなたにその責を負う覚悟はある？
ほむらちゃん……
◆Fin◆


魔法少女まどか☆マギカ10周年おめでとう!!
Year memory magica
presented by 黄井ぴかち
10周年おめでと〜!!
美樹さやかも10周年!!
ドャ
まどかが10周年…
ということは…
……
自分で言って恥ずかしくなってきた
やれやれ…
ま 気にすんな

spring magica ー桜ー



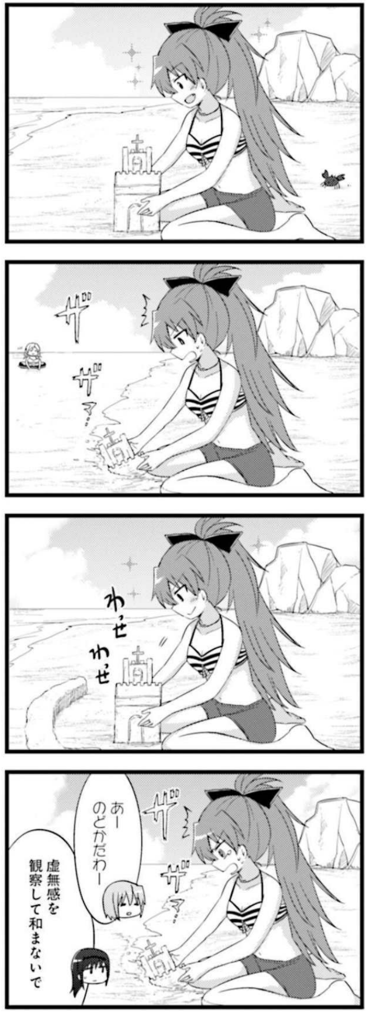
spring magica ーお弁当ー



summer magica ー水着ー



summer magica ー波ー



summer magica ー祭ー



summer magica ーかき氷ー



autumn magica ー美食ー



美味さやか

autumn magica ー絵画ー



winter magica ーぬくいー



winter magica ー雪あそびー

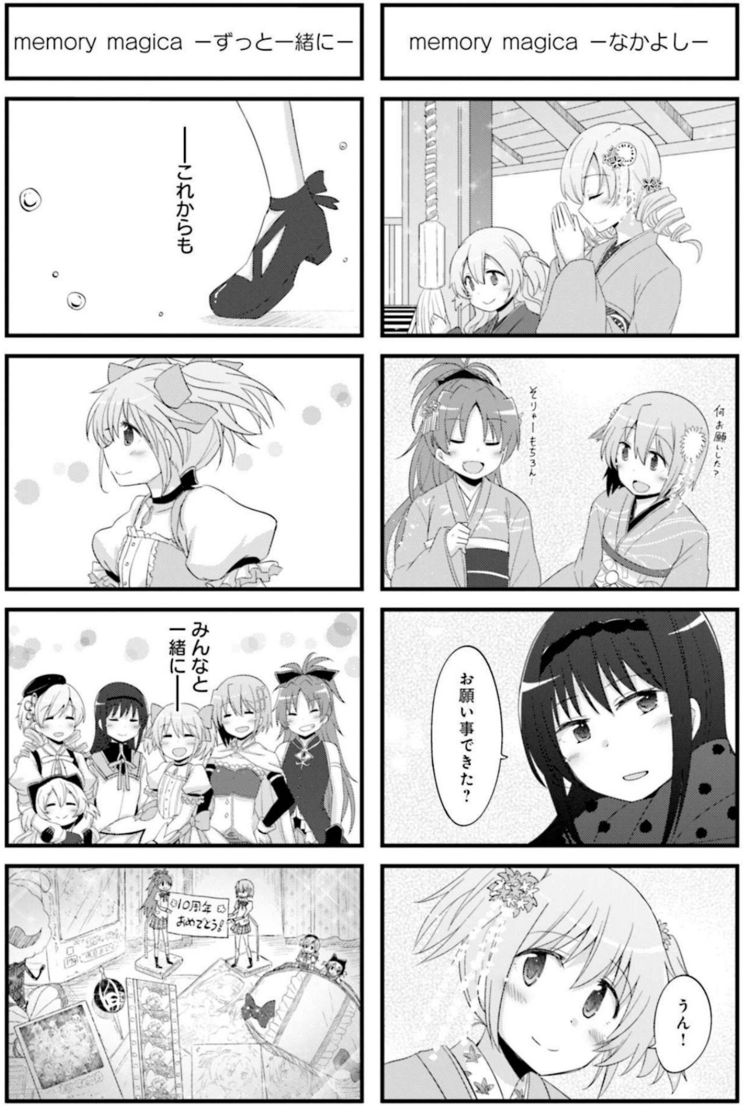


winter magica ークリスマスー



winter magica ー年末ー





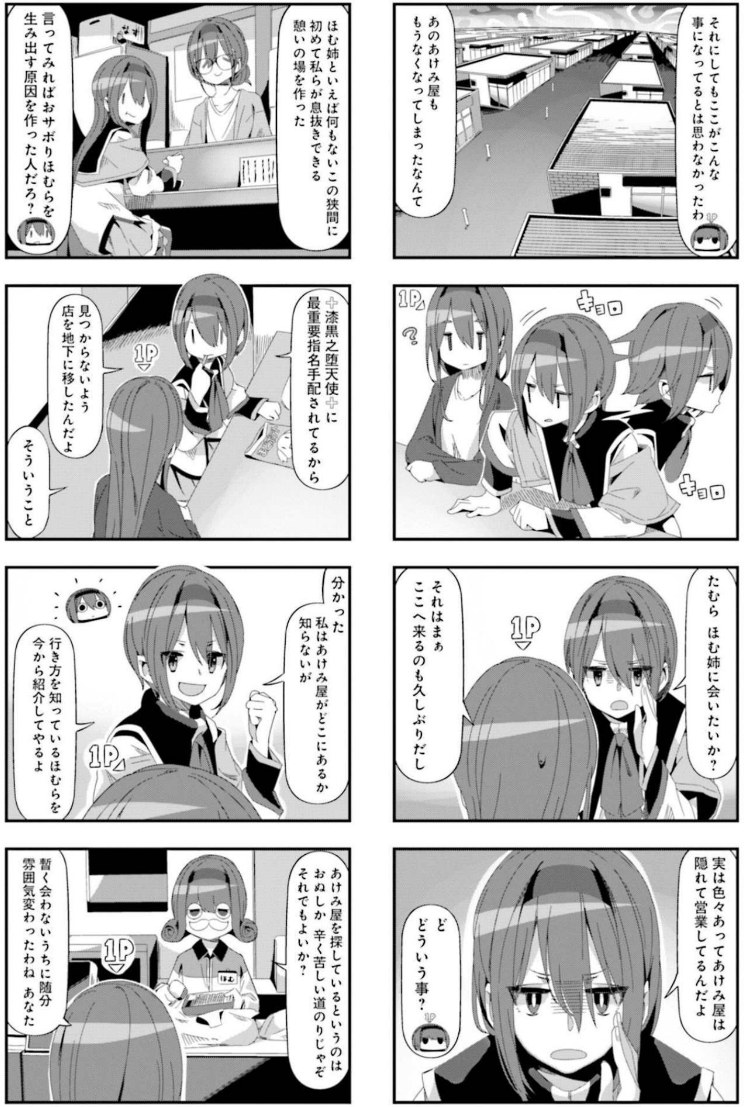
memory magica ーなかよしー
何お願いした？
そりゃーもちろん…
お願い事できた？
うん！
memory magica ーずっと一緒にー
――これからも
みんなと一緒に――
10周年おめでとう！

◆Fin◆



まどかを救うため 数々の時間軸で 日々戦い続ける ほむら達が
束の間の休息に訪れる 時間軸の狭間がある
HOMU★GAME
そのうち狭間に居座ってしまう 所謂「おサボりほむら」が現れると
居住施設や娯楽施設が 次々と建ち始め
ひと昔前 ここは一軒の酒処が佇む ささやかな憩いの場であったが
瞬く間に巨大都市へと 変貌を遂げて行った
その様子は 60年代日本の高度経済成長を 彷彿させるものであったという
コミックス全3巻大好評発売中
1P
そして現在
なんやかんやで狭間の建物は 全部コンビニに変わっていた
HOM MART
Presented by あfろ
庁法少女
ほむら☆たむら
～平行世界がいつも平行であるとは限らないのだ。～


前に来た時は おサボり天国だったここが
こんな事になっていたなんて
マドカをすくいつづけよ おサボりほむらは死後 さばきにあう
カナメ・マドカは永遠の望みを与える
反おサボり過激派団体の活動によって ここに長時間滞在する事は 厳しく取り締まられるようになった
…という訳ね
与える
マドカの使徒 ✝漆黒之堕天使✝
何だか厨二病ハンドルネーム みたいな団体名で 身体がカユくなるわ
はぁ… イートインで食べるおにぎりが わびしいわ…
もさ もさ
あれっ？ たむら？
あら久しぶりね
ホントホント 何年ぶりだっけ？
さぁ どうだったかしら
ていうかたむら何で そんな格好してるんだ？
何でって…
流石にあの格好(魔法少女コス)は そろそろキツイのよ
ループしすぎて 実年齢3X歳


それにしてもここがこんな 事になってるとは思わなかったわ
あのあけみ屋も もうなくなってしまったなんて
キョロ
キョロ
たむら ほむ姉に会いたいか？
それはまぁ ここへ来るのも久しぶりだし
実は色々あってあけみ屋は 隠れて営業してるんだよ
ど どういう事？
ほむ姉といえば何もないこの狭間に 初めて私らが息抜きできる 憩いの場を作った
言ってみればおサボりほむらを 生み出す原因を作った人だろ？
✝漆黒之堕天使✝に 最重要指名手配されてるから
見つからないよう 店を地下に移したんだよ
そういうこと
分かった 私はあけみ屋がどこにあるか 知らないが
行き方を知っているほむらを 今から紹介してやるよ
あけみ屋を探しているというのは おぬしか 辛く苦しい道のりじゃぞ それでもよいか？
暫く会わないうちに随分 雰囲気変わったわね あなた

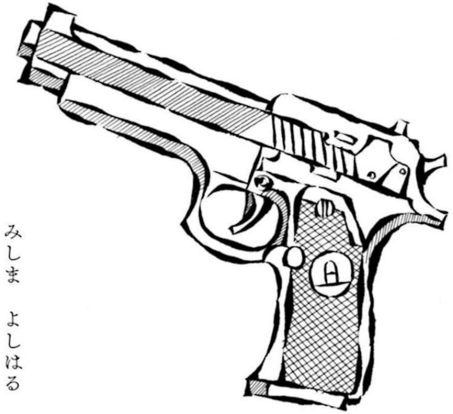

まず数ある黒看板の中から
1枚だけ誤植があるものを見つけ
それが貼られているコンビニに入る
わは唯一
カナメ・マドカ
マドカの使徒
✝漆黒之堕天使✝
そこで店員に
「まどかトレカの入荷はまだか」
と聞くと
「すみません未定なんですよ」
と答えるので
マミさんのぐるぐるポテトを
一つだけ注文する
マミさんの
ぐるぐる
ポテト
ぐるぐる
するわよ！
138円
すると特定店舗での
50円割引券が当たるので
マミさんのぐるぐるポテトを
食べながらその店に向かう
MART
店についてマミさんのぐるぐる
ポテト50円割引券を使いマミさんの
ぐるぐるポテトを購入すると
無料券
当たりですー
今度は　さらに別店舗での
マミさんのぐるぐるポテト
無料引換券が当たるので
マミさんのぐるぐるポテトを
食べながら　その店に向かって
ぐるぐる歩いていくと
マミさんのぐるぐるポテトに
含まれたぐるぐる成分が効き始め
視界がぐるぐるしてくる
ぐる
ぐる
ぐるぐるする視界の中で
唯一ぐるぐるしていない
コンビニ
あけみ屋はその地下に
存在している。
数々の苦難を乗り越え
よくここまで辿り着いた
って元のコンビニに
戻って来てんじゃない
ぐる
ぐる


さぁ行くがよい
約束の地へ！
ガ
ン
バ
カッ
ド
ンッ
!!
ぎゃっ!!
あら誰かと思えば
いらっしゃい
ほ　ほむ姉…
久しぶりね
えっ✝漆黒之堕天使✝って
ほむ姉が始めた組織だったの？
まぁある意味
そうなのよね
ここに住み着いちゃう子が
増えたのは元はと言えば
私のせいだし
それをどうにかしたくて
ある時店内に貼り紙を
したのよ
まどかはあなたを
待っています
ひと息ついたらまた
がんばりましょう
姉
そしたら私に賛同して同じ貼り紙を
街中に貼ってくれる子がだんだん
出てきたんだけど
そのうち　威圧的な内容に
変わって行って
おサボりほむ
地獄に落ちる
悔改めよ
地獄の業火で
焼かれる前に。
マドカは
島根に
いる。
サボる子を直接
取り締まるようになって…



◆Fin◆

武器と私



三島芳治（みしま よしはる）


女の子が絶望した時に
生み出すエネルギーが
宇宙で一番大きいという設定は
私には
理解できない
太陽やブラックホールの作る
エネルギーよりも
女の子の気持ちの方が
大きなエネルギーを
生み出すという根拠は
何なのか
納得が
いかない

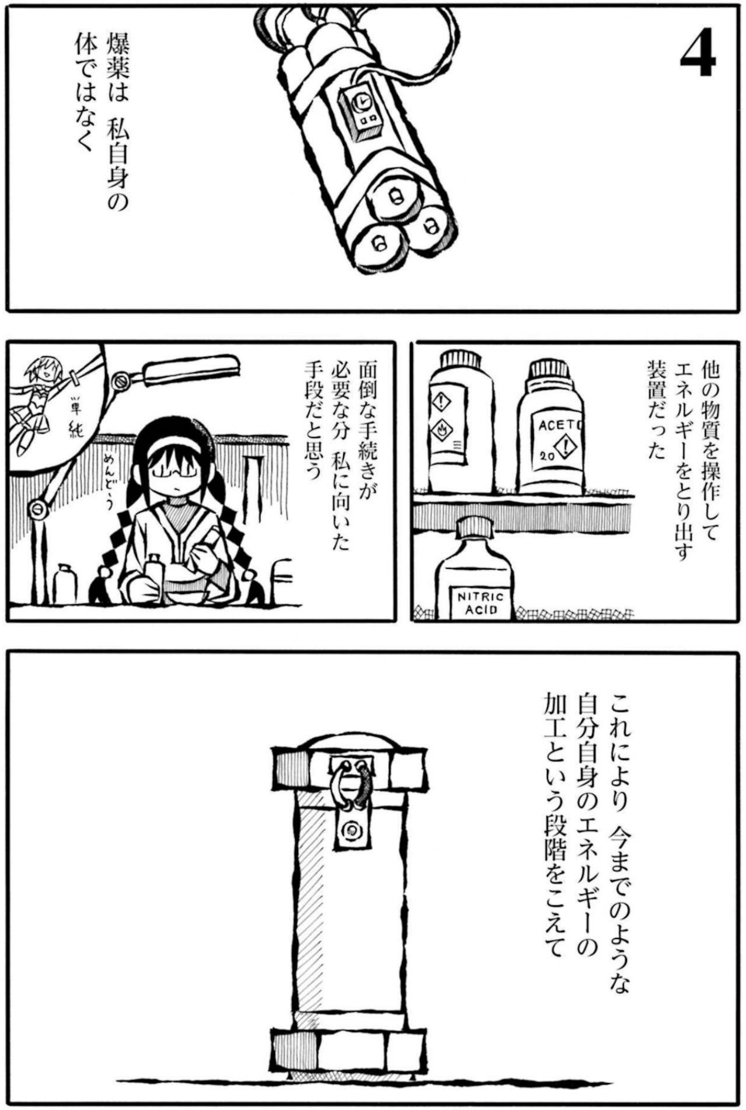

1
この宇宙には
エネルギーが必要らしい
魔法少女が
魔女を倒すのにも
エネルギーを用いる
でも私の盾は
それだけでは
攻撃用のエネルギーは
生み出せなかったので
他の武器の力を
借りる事になった

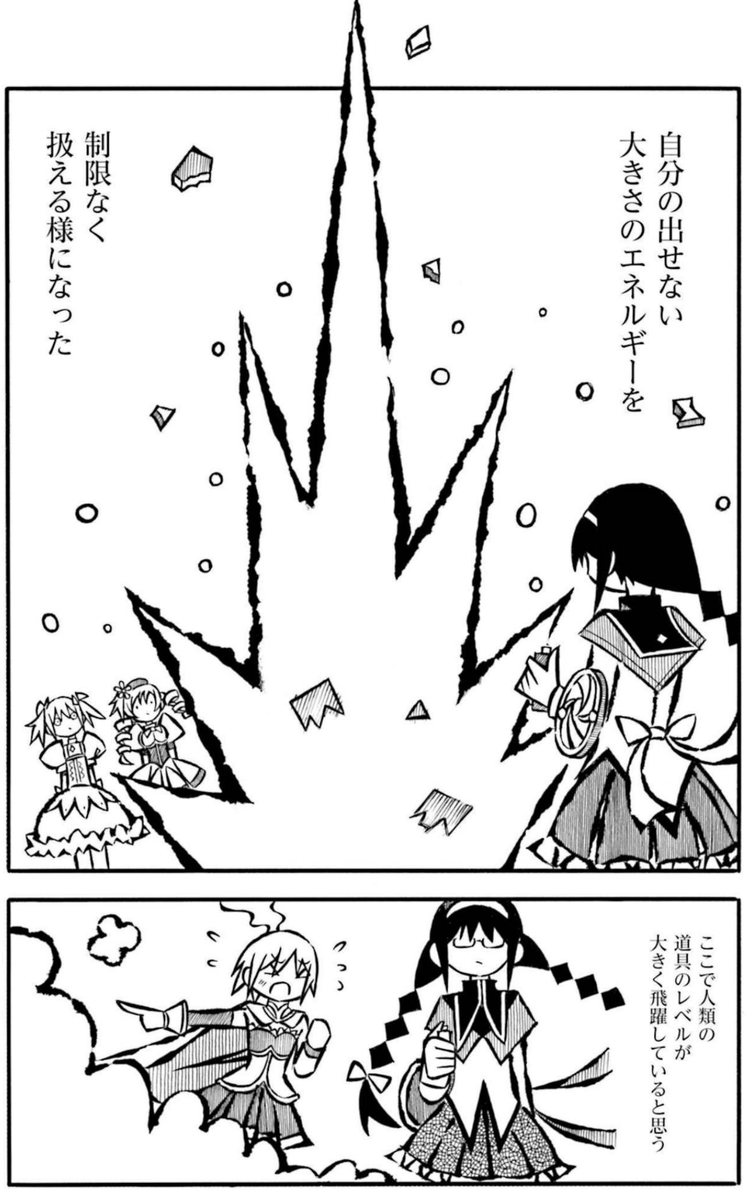

2
私は最初に
棒を手にした
発想が人類の祖先と
同じだけれど
私も人類だから
自然な事なのかもしれない
棒は人の体よりも硬く
構造もシンプルなので
その分 手を使うよりも
効率よく
エネルギーを相手に
伝える事ができる


単純だけどすごいことだ
缶は形を変えた
私の体から出た
エネルギーで
相手にこんな
変化を
あたえたなんて
うまれて
はじめて…
マミさん
どう思う？
うーん


3
棒の次に人間は刃物を作った
刃物は先端を尖らせる事によって
エネルギーの伝わり方を加工し
一箇所に力を集中させて
「相手を傷つける」という
攻撃をする
ごめん
なさい
それは以前の私が
避けようとしていた事だった

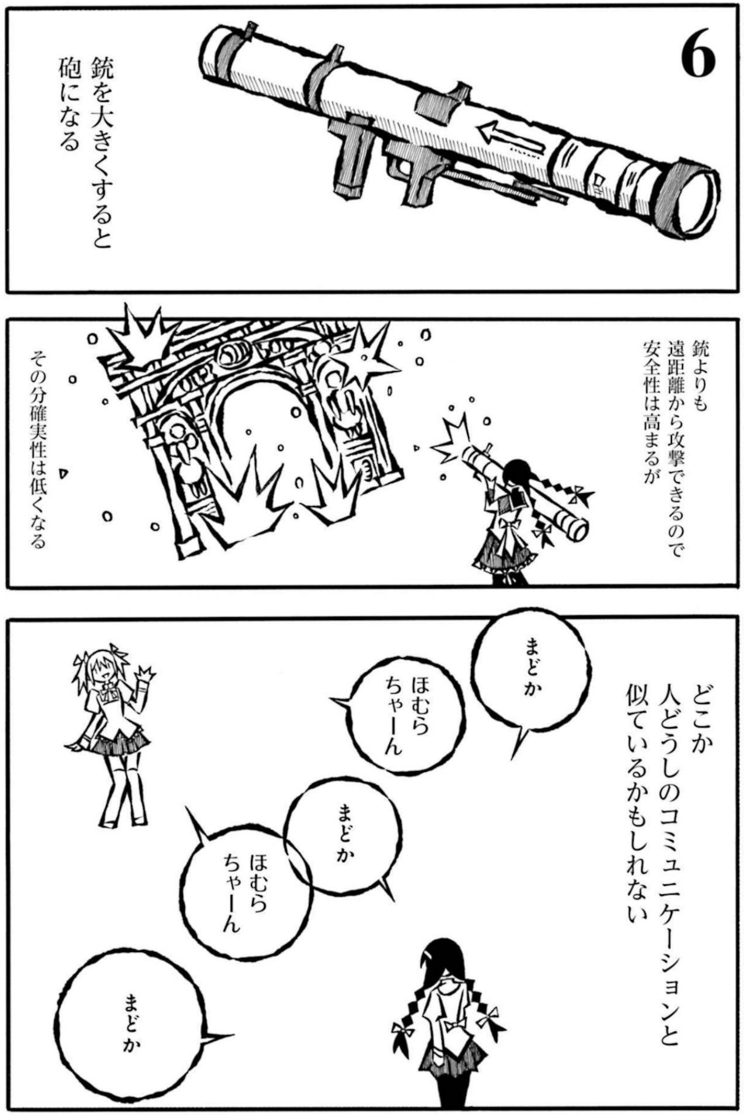

刃物をさらに
長くすると
剣や刀になる
エネルギーを集めた
点を並べて線を作り
切り離すという
攻撃をする
相手から一度に
大きな面積をうばうため
ナイフよりもさらに
攻撃の効率は高いが
相手に近づく積極性と
攻撃を恐れない勇気が
必要とされるため
私には向かない方法だった

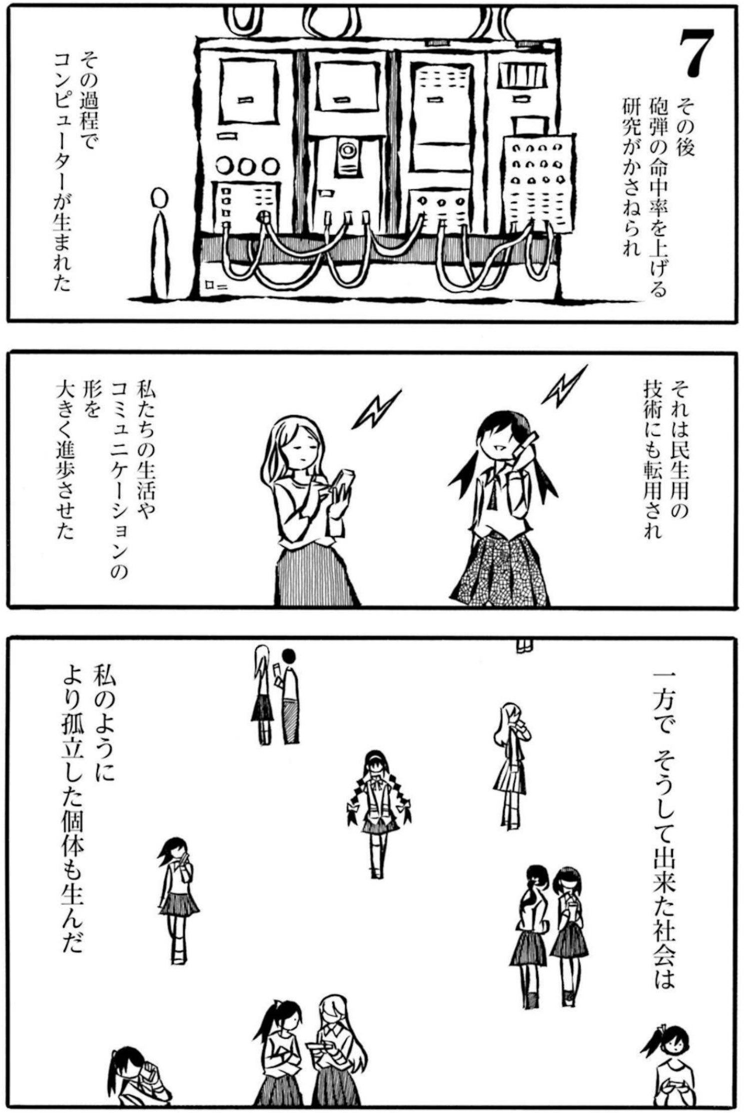

4
爆薬は 私自身の
体ではなく
他の物質を操作して
エネルギーをとり出す
装置だった
ACETO
20
NITRIC
ACID
面倒な手続きが
必要な分 私に向いた
手段だと思う
単純
めんどう
これにより 今までのような
自分自身のエネルギーの
加工という段階をこえて

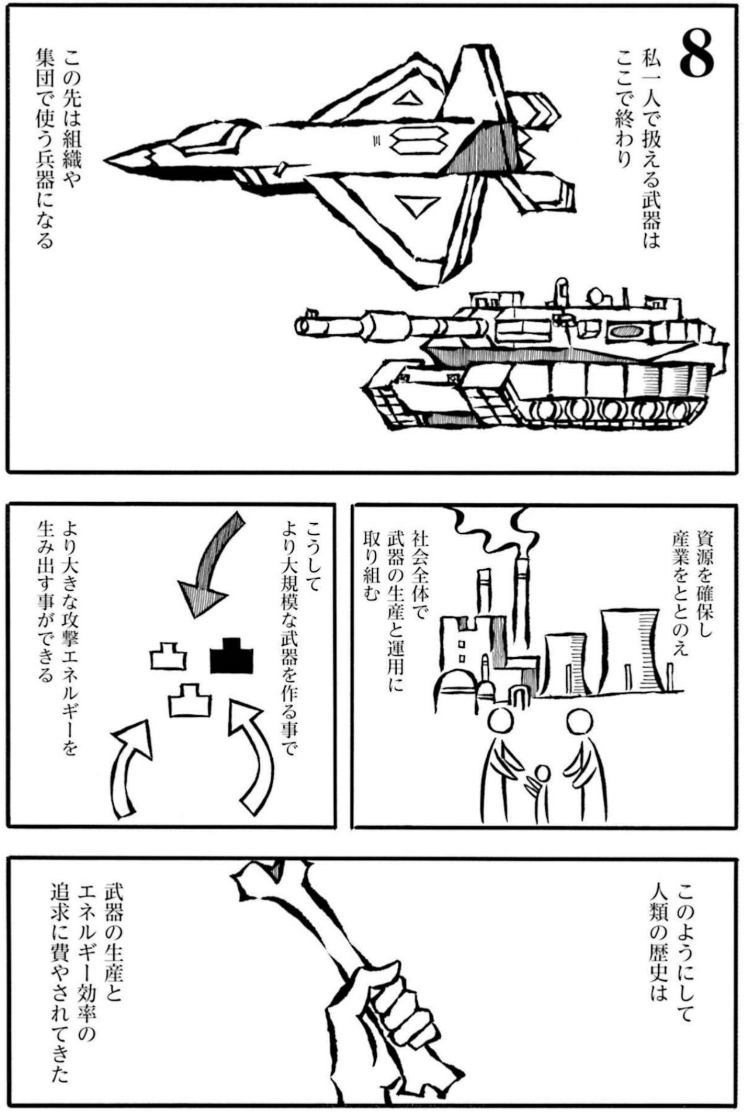

自分の出せない
大きさのエネルギーを
制限なく
扱える様になった
ここで人類の
道具のレベルが
大きく飛躍していると思う


5
銃
銃は世界中で人間に最も親しまれている武器の一つだったが
死ね—
私の住む地域では手に入れにくかった
銃はエネルギーの発生とその運用までをワンセットにまとめた便利な道具で
照星
遊底
薬室
撃針
照門
撃鉄
バレル
リコイルスプリング
リンク
トリガー
シアースプリング
マガジン
マガジンスプリング


火薬の爆発で生み出したエネルギーを
金属の弾に与えて相手に届ける
遠く離れた相手にも確実にエネルギーを伝える事のできる
優れた手段といえた
私…
できました
私のような普通の人間にも使いやすい道具だから人気があるのかもしれない
あぶない


6
銃を大きくすると
砲になる
銃よりも
遠距離から攻撃できるので
安全性は高まるが
その分確実性は低くなる
どこか
人どうしのコミュニケーションと
似ているかもしれない
まどか
ほむら
ちゃーん
まどか
ほむら
ちゃーん
まどか


7
その後
砲弾の命中率を上げる
研究がかさねられ
その過程で
コンピューターが生まれた
それは民生用の
技術にも転用され
私たちの生活や
コミュニケーションの
形を
大きく進歩させた
一方で そうして出来た社会は
私のように
より孤立した個体も生んだ

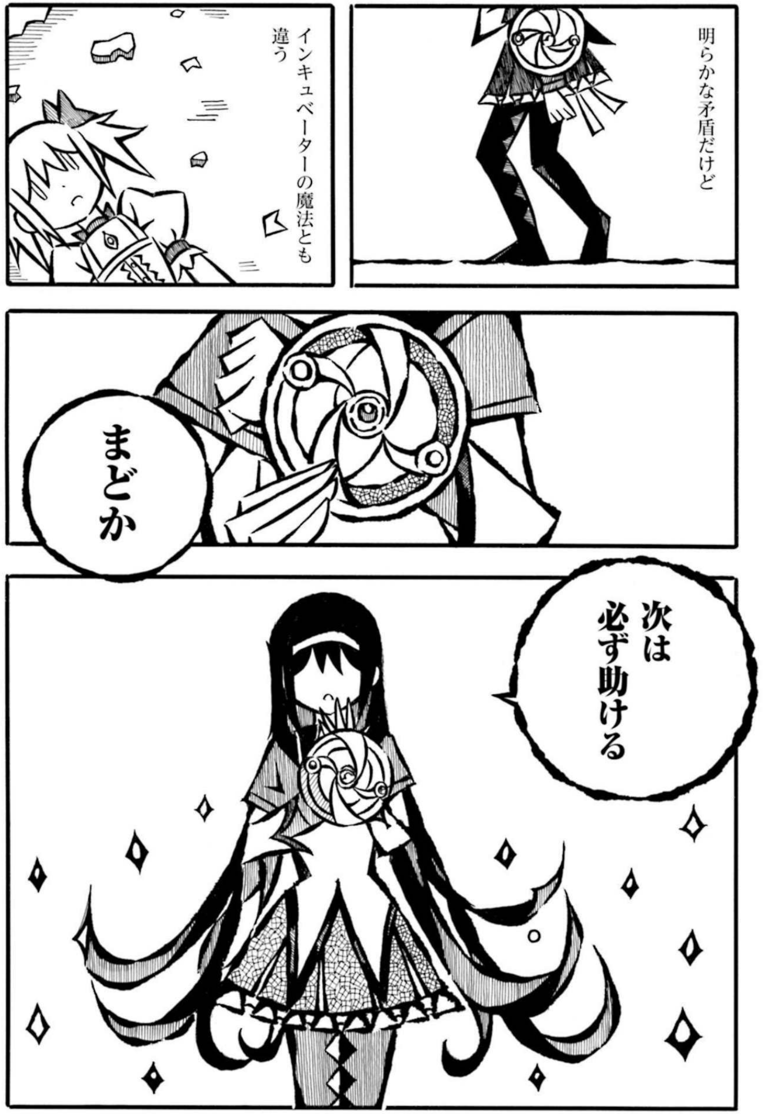

8
私一人で扱える武器は
ここで終わり
この先は組織や
集団で使う兵器になる
資源を確保し
産業をととのえ
社会全体で
武器の生産と運用に
取り組む
こうして
より大規模な武器を作る事で
より大きな攻撃エネルギーを
生み出す事ができる
このようにして
人類の歴史は
武器の生産と
エネルギー効率の
追求に費やされてきた

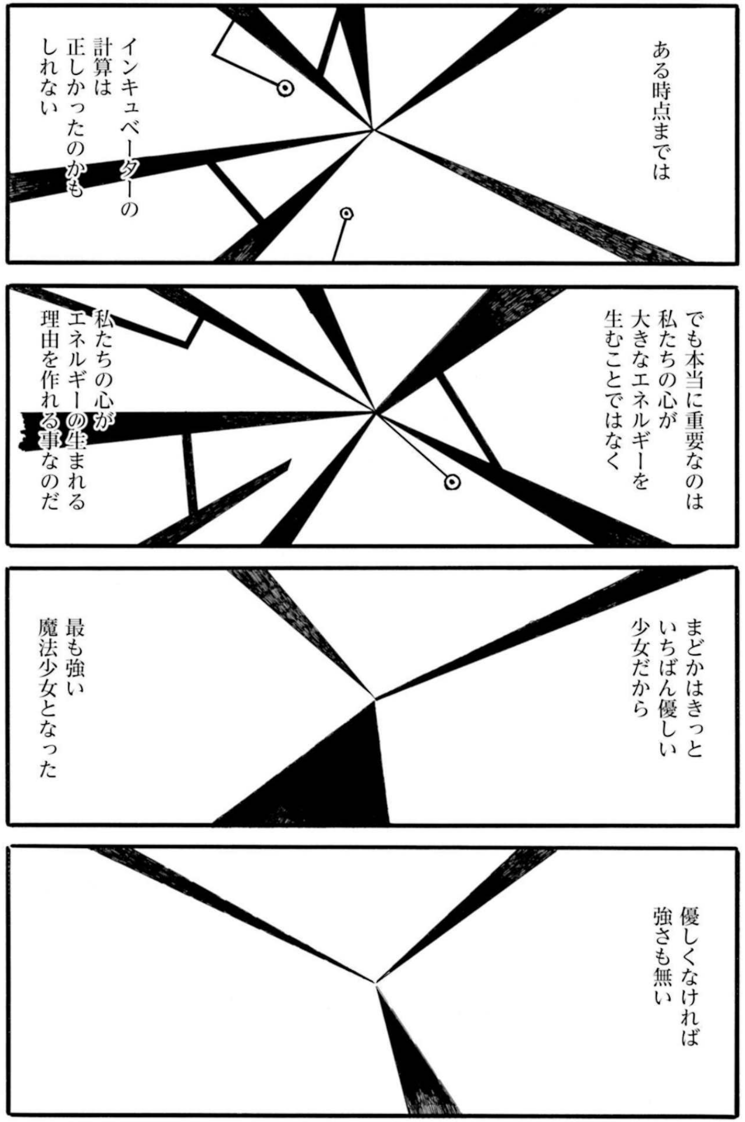

その後も人類は
様々な産業や戦争のために
より大きなエネルギーを
求めつづけ
その総量は
地球を数百回壊せる
程とも言われている
気の毒な魔女たちよりも
この宇宙人に
それを食らわせてみたい
気がする
きっと喜ぶだろう

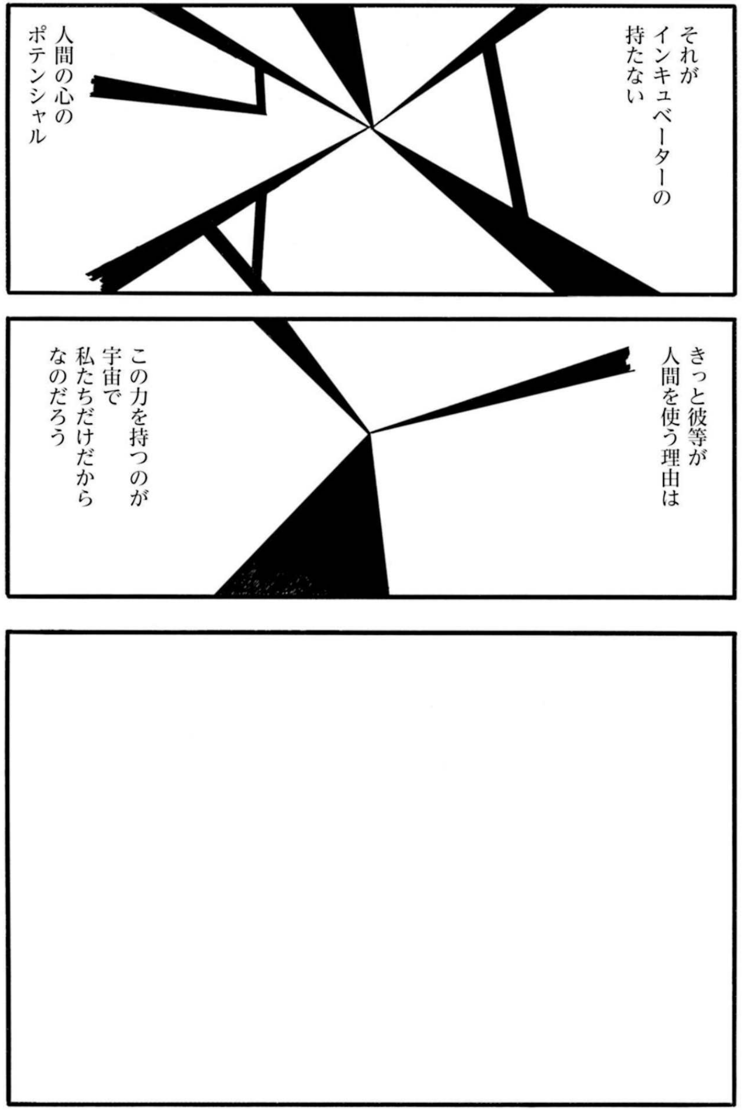

魔女を倒すために
私が起こしてきたエネルギー
その総量は
どのくらいだろう
それを生んだ
最初の原因は
初めて会った時に
まどかが私に優しくして
くれた事
そうだとすれば
まどかの一言は
ほむら
ちゃんって
かっこい――
大変なエネルギー効率を
生み出す魔法だったと言える
もえあがれ
――って
かんじで！


結局
どのような武器を使っても
まどかを救うことは
出来なかった
まどかを看取り
ながら
私の心は熱的死をむかえる
ごめん
ね…
ほむら
ちゃん
ありが
とう

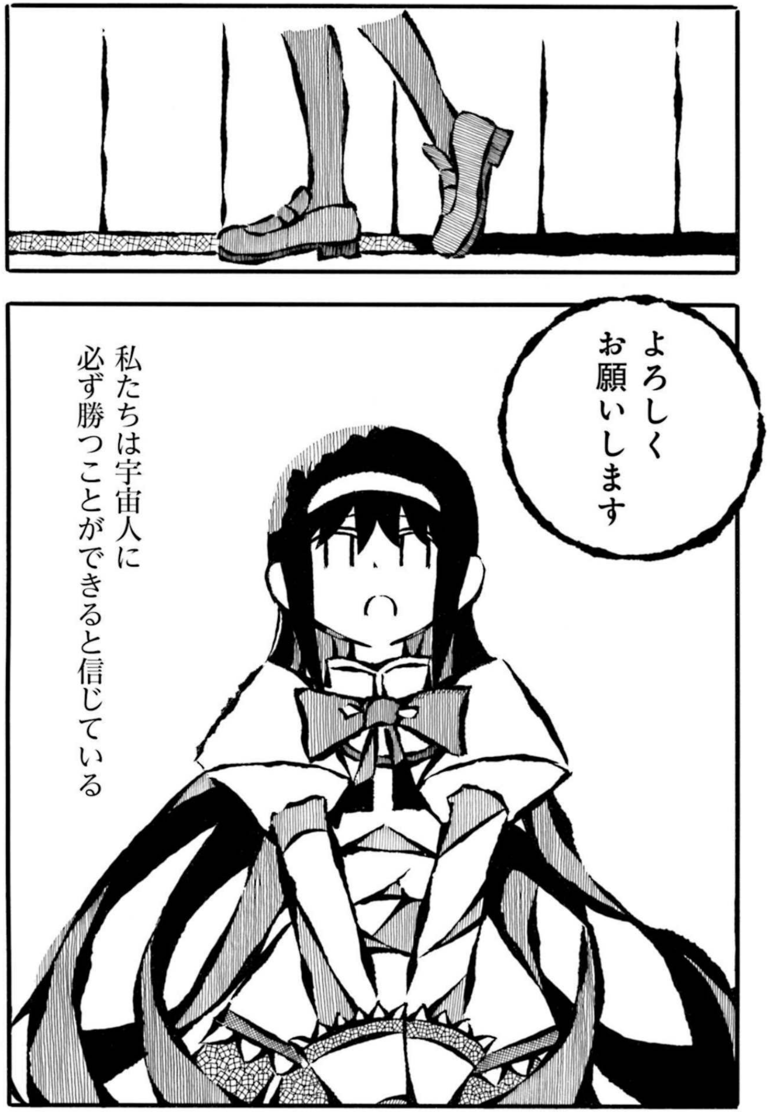

その時
私の中で爆発がおきる
体の中に
計算の合わない
エネルギーが生まれ
総量を保たない
エネルギーの転換が
おきる

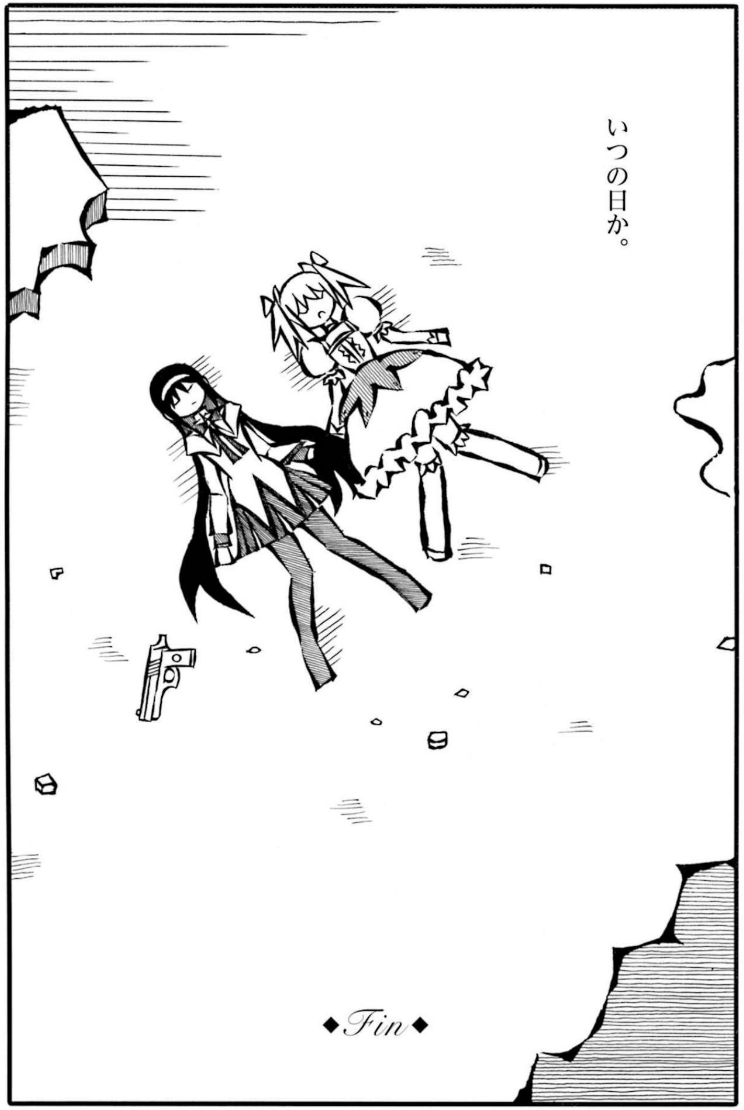

明らかな矛盾だけど
インキュベーターの魔法とも
違う
まどか
次は
必ず助ける


ある時点までは
インキュベーターの
計算は
正しかったのかも
しれない
でも本当に重要なのは
私たちの心が
大きなエネルギーを
生むことではなく
私たちの心が
エネルギーの生まれる
理由を作れる事なのだ
まどかはきっと
いちばん優しい
少女だから
最も強い
魔法少女となった
優しくなければ
強さも無い


それが
インキュベーターの
持たない
人間の心の
ポテンシャル
きっと彼等が
人間を使う理由は
この力を持つのが
宇宙で
私たちだけだから
なのだろう


はい
みなさーん
今日は
みなさんに
転校生を
紹介します
じゃあ
暁美さん


よろしく
お願いします
私たちは宇宙人に
必ず勝つことができると信じている


いつの日か。
◆Fin◆


なぎさの小さなお茶会プランニング！
presented by 和泉キリフ
マミ！今日はなぎさがお買い物行きます！
ありがとう でも一人じゃ危ないし近くだから私が行ってくるわ
マミ！なぎさが宿題代わりにやってあげるのです！
え えっと… あなたには難しいんじゃないかしら…
マミ！なぎさがお皿洗います！
ありがとう でもお水冷たいし… デザートあるから食べてていいわよ
もう！マミは全然わかってくれないのです！
なぎさちゃんがやさぐれてる!?


マミはなぎさのことを子供扱いして…
なにもお手伝いさせてくれないのです
しょぼ…
なぎさだってマミの力になりたいのに…
なぎさちゃん…
…でもマミ自身は頼られたいタイプの人だし…
なぎさちゃんわかるよ!
まどか!?
わたしも魔法少女になってから… うぅん その前からお世話になってばっかりだもん!
ハァァァァ
まどかまでやさぐれてしまった!?
──じゃあさ
普段いろいろしてもらってるお礼に あたしたちでお茶会でも開くっていうのはどう?
さやかちゃん!
マミさんに
いつも美味しいお菓子もらってるしな!
そうそう!
ぐぅううう
ちっ…違!
マミさんにはお世話になってるからお礼にって…
私まで食い意地張ってるみたいになったじゃない! しかもお腹鳴ってるし…!
あはは…


わたしたちで手作りのお菓子プレゼントするのはどうかな?
お菓子作りの本あるよ
なぎさも作りたいです!
一緒にがんばろ〜!
あ…
う…
ベイクドチーズケーキ
うぅぅぅ〜〜〜
ふんっ!
紅茶クッキー
…こ こっちの紅茶のクッキーにします!
マミは紅茶のほうが好きかもしれないのでっ!
ふぇ…
マミ!
あら 何かしら?
日曜日にお茶会を開くので招待状なのです!
お菓子もいっぱい出ますよ!
まぁ 楽しみね
マミへ
お菓子といえば…
今日のお夕飯のデザートはレアチーズケーキよ
楽しみなのです!!
じゅるり

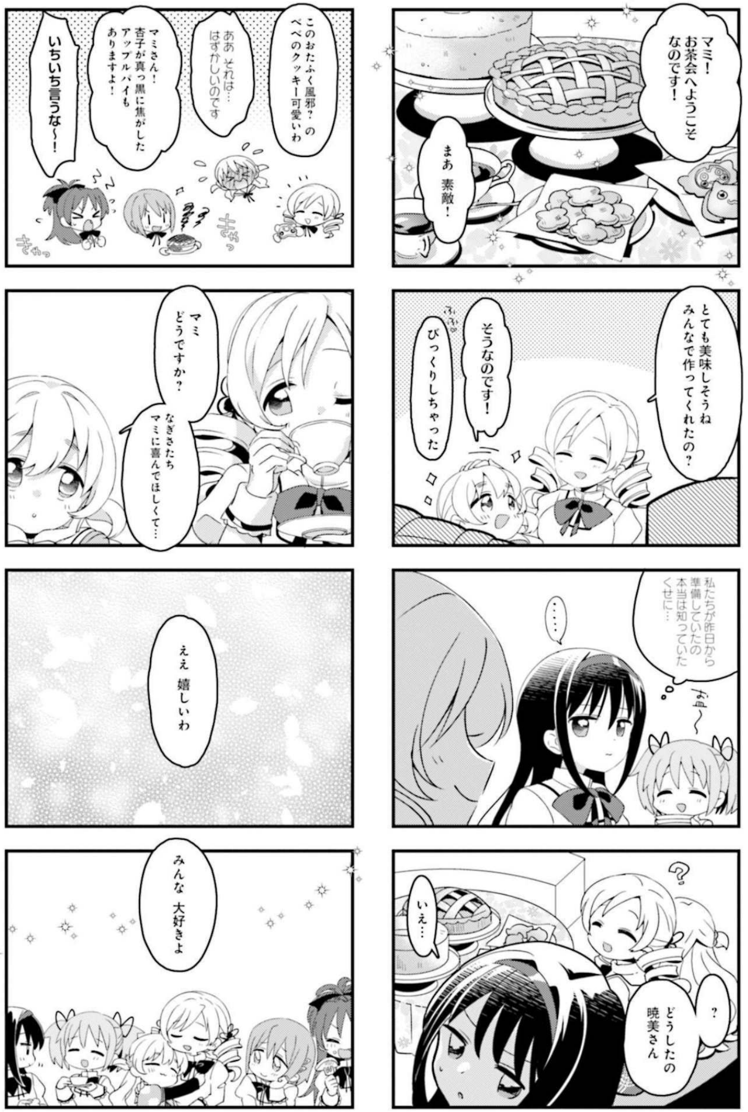

お茶会前日
ほむらちゃん お粉ふるっておいて～
モフ モフッ
ええ わかったわ
あっ! バターが…!
ドドーン!
!
わっ! ほ ほむらちゃんが 真っ白…
モフ…
ふふ 笑っちゃ駄目なのに… ごめんね ふふ… おばあちゃんみたい
ごめんなさいなのです!
まどかの笑顔が見れたから構わないわ
ゴロン
あたしは味見係やるから できたら教えてくれよな～
あんたね～… ちゃんと作らないやつに 食べる資格あるわけ無いでしょ
げっ!
…しゃーねぇな…
もっと特別なものがいいのです!
ドヤッ
せめて明日カットしなさいよ…
んも～


ゴソ～
まあ 杏子はそんなかんじだろうって思って
これで アップルパイにしたら?
パイシート
発酵バター入り
2枚入
!
さやか…お前…
言っとくけど あんたも手伝うんだからね
ホラ やるよ～
半分はあたしが食っていいか?
……
手伝いなさいよ?
ぐぅぅぅ
なぎさちゃん 見てみて!
はいなのです!
クッキー生地
これを…
こう!
かわいいのです! すごいのです!
きゃっ
きゃっ
でも…
ゴゴゴゴゴ
マミがキュゥべえ型をかわいいって食べるのはヤキモチやいちゃうかもしれないのです…
なぎさちゃん… もっと可愛いヤキモチ顔しようね…?
ドスッ

DL-Raw.Net


よし
クッキー完せ…
わっ！
失敗しちゃってる！
ぐっちゃあ…
怖いのです!!
こっちもリンゴが足りねえ！
つまみ食いしすぎたか!?
いけない
材料を買い足すにしても
もうすぐスーパーが
閉店してしまうわ
こういうときは…
魔法少女の脚なら
閉店前に間に合うっしょ！
…ほむらまで
行くのは意外だけど
…まどかが
あんなに
頑張っているんだもの
タッ…
近くに魔女が
出現したみたいだ
…こんな時に!?
秒で片付けていけば
閉店前に滑り込めるか…？
美樹さんは
スーパーへ行きなさい
私一人で十分よ
…素直じゃないな
でも
サンキュ！


！
あれは…
カッ…
みんな明日のお茶会のために
準備がんばってるんだから！
優しい子たちだもの…
きっと私を労おうと
してくれてるの！
だからここは
私が張り切らないとね！
ん 寝ちゃってた…！
…あ
お！ほむら！
おかげで買い物
間に合ったよ～
そっちは？
ええ…マミが
一瞬で浄化させて
いたわ…
わあ きれい…
今日は素敵な一日に
なりそうです！


マミ！お茶会へようこそなのです！
まぁ 素敵！
とても美味しそうね みんなで作ってくれたの？
そうなのです！
びっくりしちゃった
私たちが昨日から準備していたの本当は知っていたくせに…
……
どうしたの暁美さん
？
いえ…
このおたふく風邪？のべべのクッキー可愛いわ
ああ それは…はずかしいのです
マミさん、杏子が真っ黒に焦がしたアップルパイもありますよ！
いちいち言うな～！
マミ どうですか？
なぎさたち マミに喜んでほしくて…
ええ 嬉しいわ
みんな 大好きよ

◆Fin◆


ほむらちゃん
今度のフィールドワークなんだけどわたし達と一緒にどうかな？
見滝原を歩こう
正直あまり乗り気じゃなかったけど
まどかが誘ってくれてる…
まどかが行くなら行こうかしら…
よかったー！楽しみだね！
まわり道
presented by ボブキャ


というわけで
今日は見滝原のフィールドワークです
次で最後だね
うん
あれ？まどか達こんな所で何してんだ
杏子ちゃん！今日はフィールドワークなの！
せっかく会えたしスポッツァ行かね？
新しく出来たレジャー施設だっけ？
えーでもまだ一か所残ってるよ？
少しくらい寄り道してもバレないって！
え～！
じゃ 決まりだな

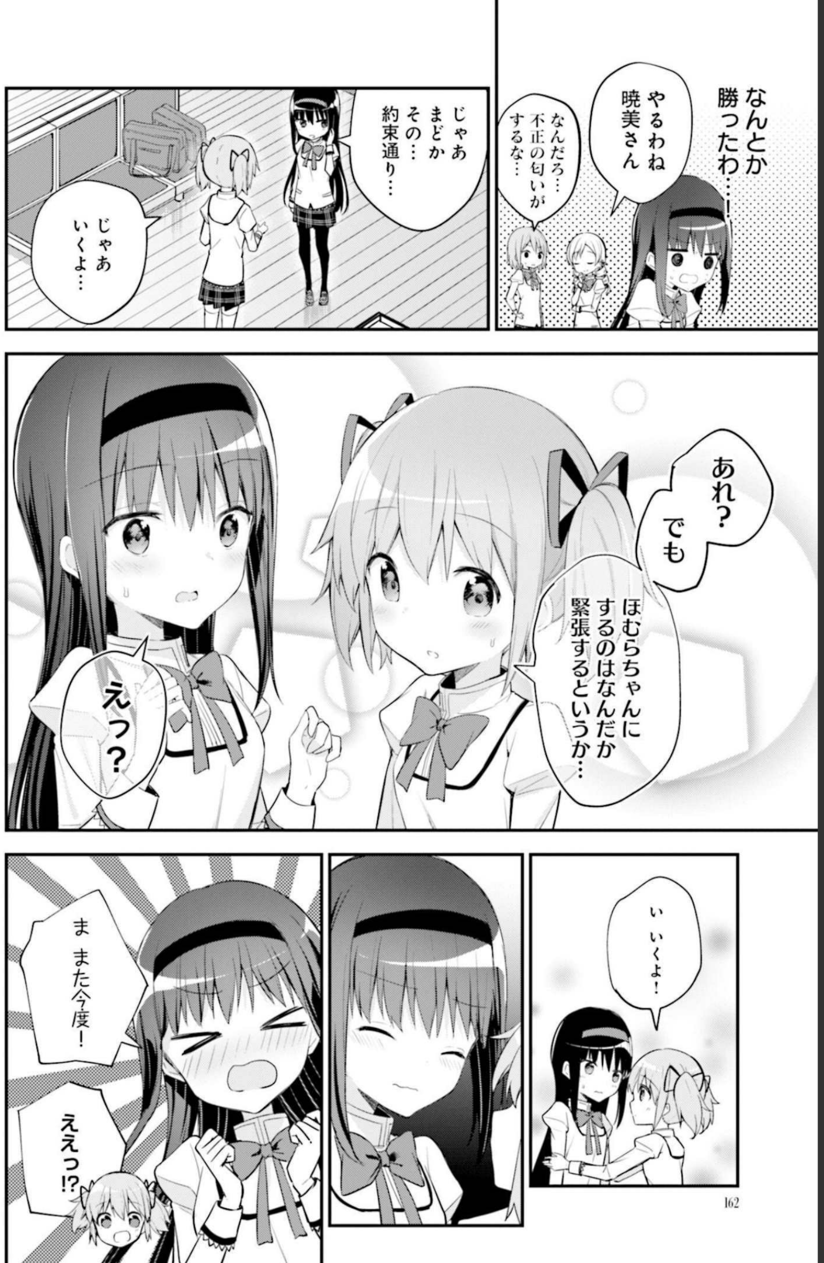

Lound3
あら
偶然ね あなた達
マミさん!?
なんで!? てかなんか息上がってません？
だって私もみんなと遊びたいんだもん…！
追っかけてきたのかよ!!


まぁいいじゃん！
それよりボウリング
対決しようぜ！
マミも入れて５人でさ！
イエーイ!!
じゃあ
一番は～…
まどかからの
ハグで！
奇をてらって
きたな
それわたしが
一番になった場合は
どうなるの？
そりゃあ
もちろん
さやかちゃんが
シ・テ・ア・ゲ・ル
まどかは私の嫁に
なるのだ～
きゃ～
いの一番に
美樹さやかを
潰すわよ
そういうゲーム
じゃねぇぞ

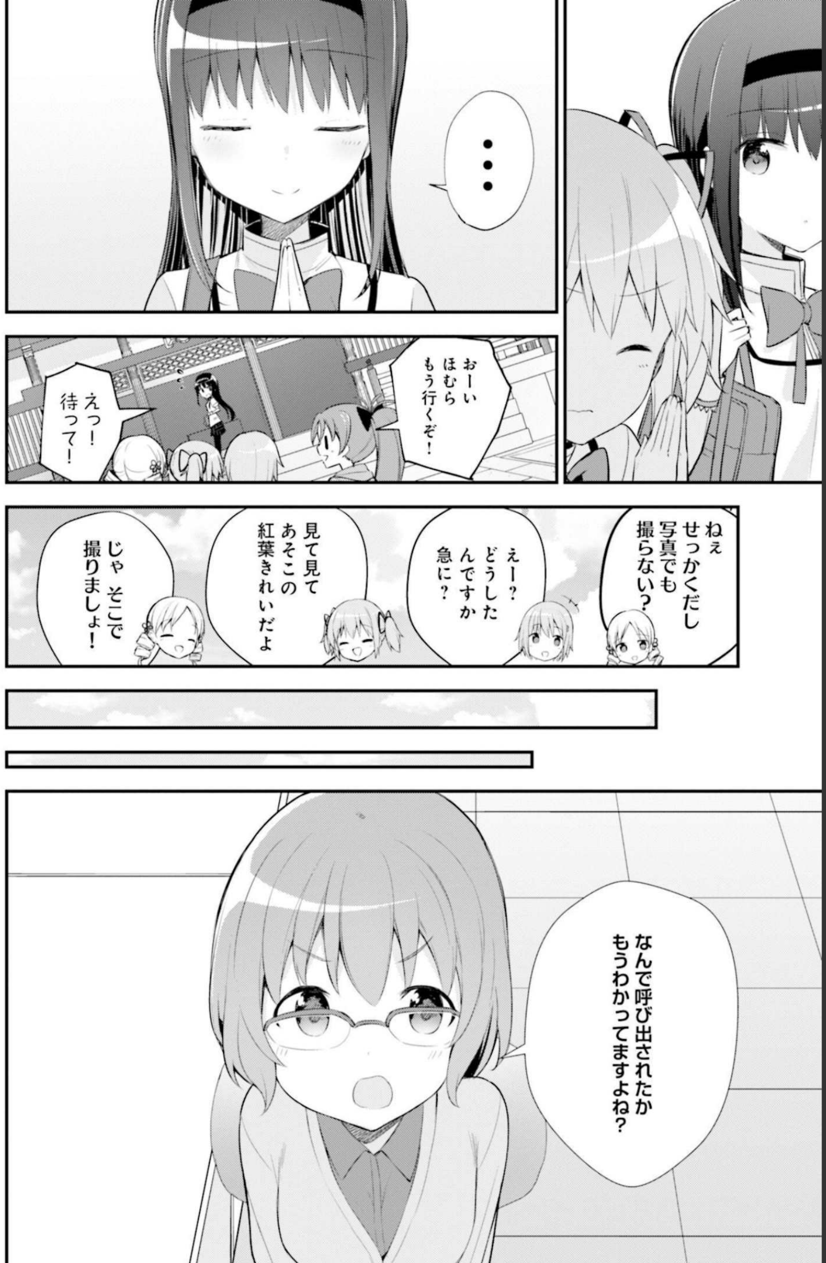

えいっ!!
やっ!!
オラァッ
カコーーンッ!!
ほむら！
かませー！
一位の座は――
私が獲る
あ
ガタ――ッ

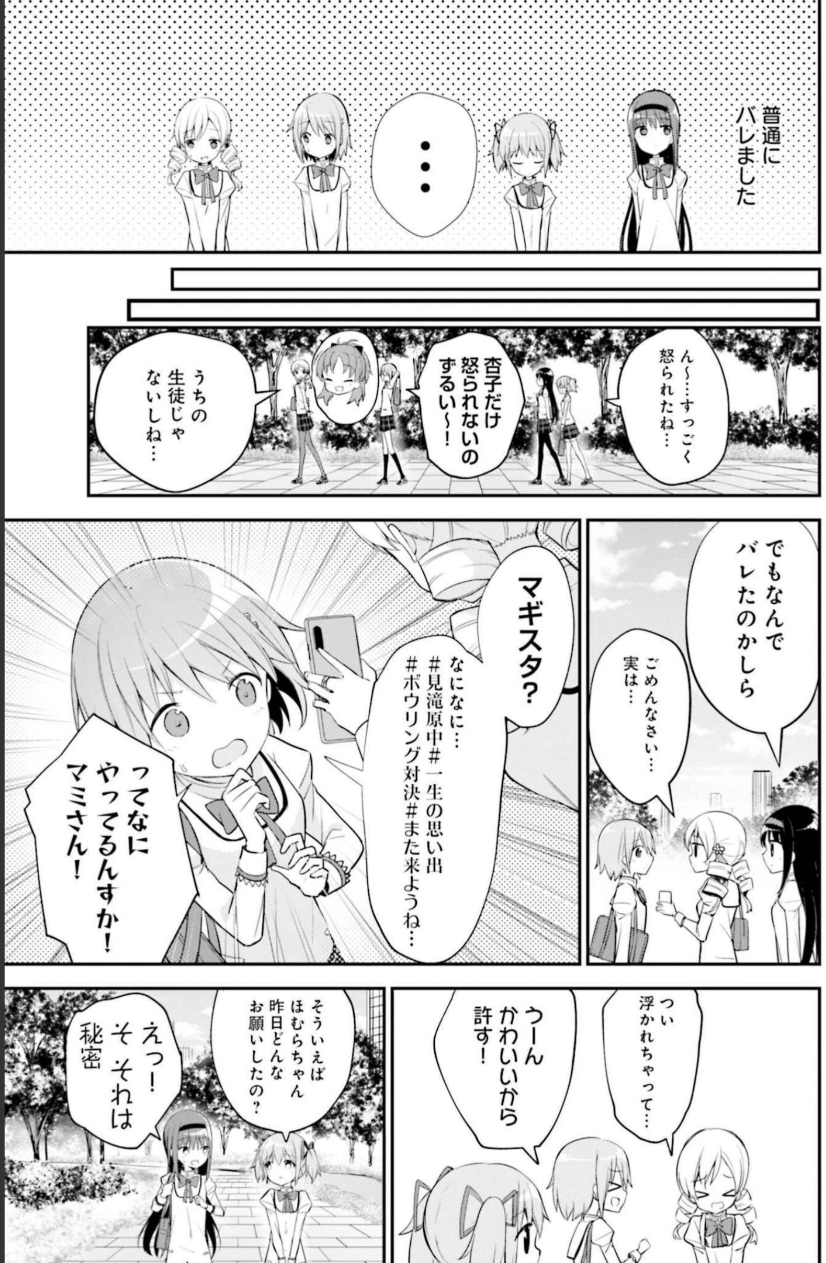

この勝負もらったわね
おおーっ
そんな…嘘…!?
ボウリングはよくやるのか?
先輩としてカッコイイところをみせるために練習してたなんて言えないわね…
初めてよ
天才じゃん!
にしてもあんたとんでもなく下手ね
クッ…黙りなさい……
じゃあまどか!
マミさんにハグ!
え あれ本気で言ってたの!?


鹿目さん…優しくしてね…
もーじゃあ行きますよ
このままではマミに…!
私の戦場はここじゃない…
ほむらちゃん!?
そして遡ること数分前…
うおおお!ほむらスゲェ!


なんとか勝ったわ…
やるわね暁美さん
なんだろ…不正の匂いがするな…
じゃあまどか その…約束通り…
じゃあいくよ…
あれ? でも
ほむらちゃんにするのはなんだか緊張するというか…
えっ?
い いくよ!
ま また今度!
ええっ!?

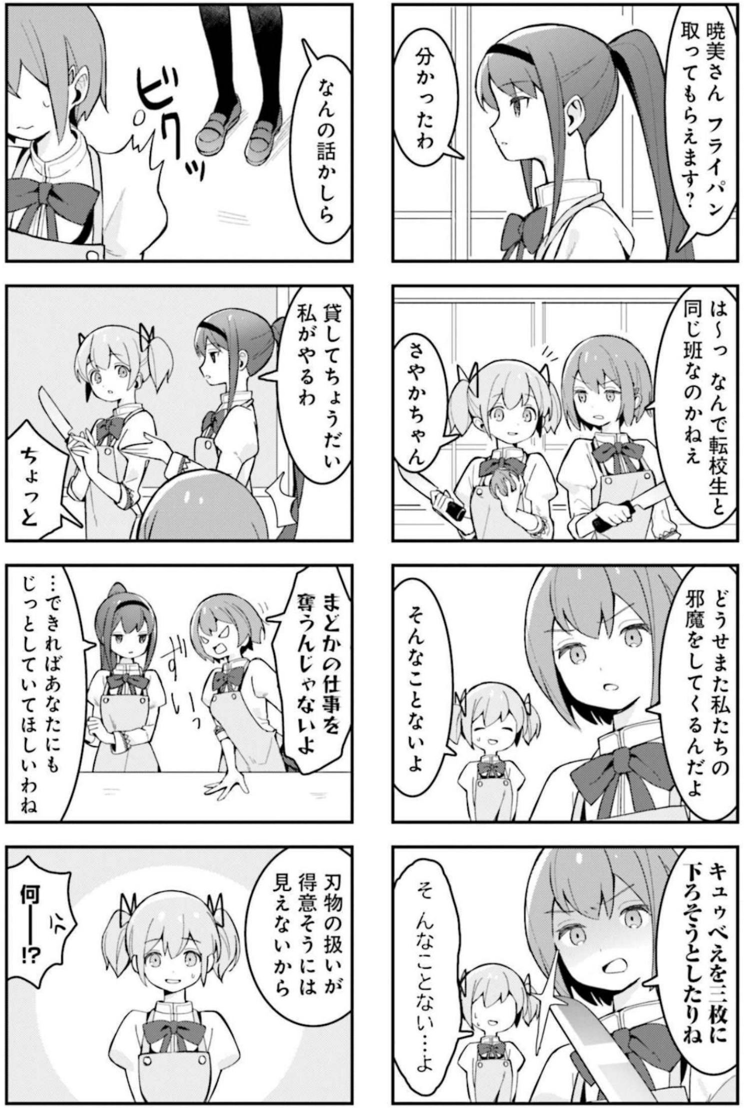

も もう十分遊んだし フィールドワークに戻りましょう
ええと最後は神社だったかしら?
ひよったな…
よし これで全部終わったね!
じゃあ御祈願でもして帰りましょ
すっかりなじんでる…
おねがいごとしよ! ほむらちゃん!


…
おーい ほむら もう行くぞ!
えっ! 待って!
ねぇ せっかくだし 写真でも 撮らない?
えー? どうしたんですか 急に?
見て見て あそこの 紅葉きれいだよ
じゃ そこで 撮りましょ!
なんで呼び出されたか もうわかってますよね?

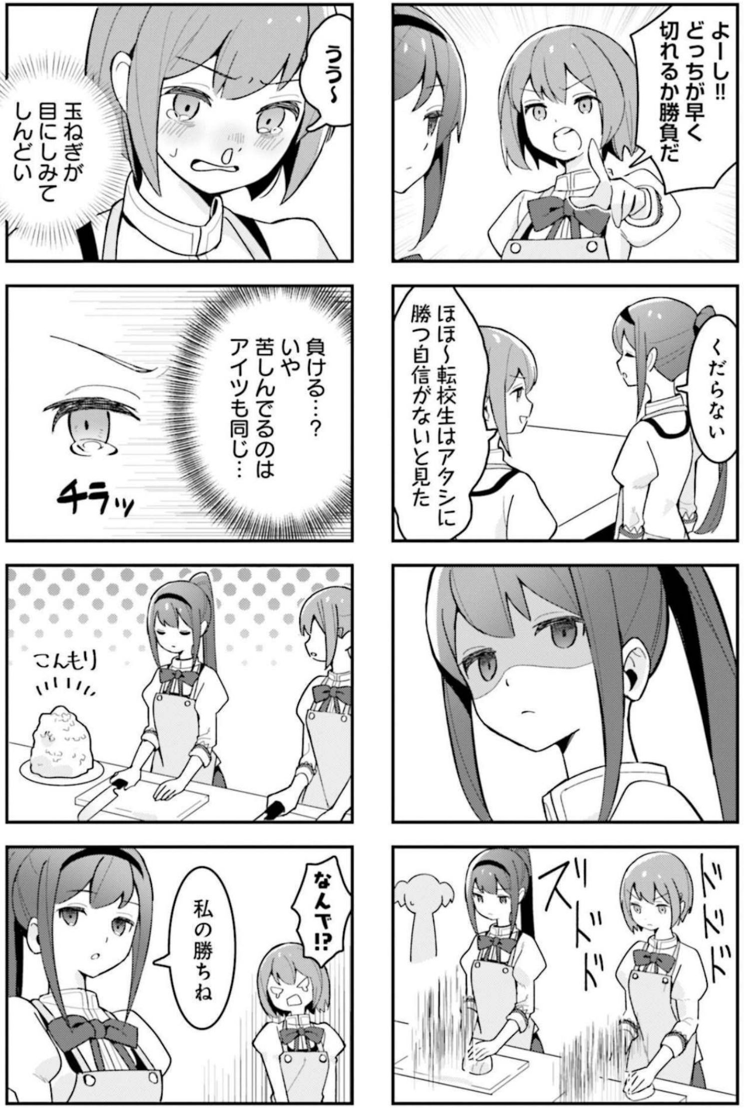

普通に バレました
…
ん~…すっごく 怒られたね…
杏子だけ 怒られないの ずるい~!
うちの 生徒じゃ ないしね…
でもなんで バレたのかしら
ごめんなさい… 実は…
マギスタ?
なになに… #見滝原中#一生の思い出 #ボウリング対決#また来ようね…
ってなに やってるんすか マミさん!
つい 浮かれちゃって…
うーん かわいいから 許す!
そういえば ほむらちゃん 昨日どんな お願いしたの?
えっ! そ それは 秘密


えー
気になるなー
私の願い事は…
ずっとまどかの傍にいられますように
5年後も10年後もずっと
Fin

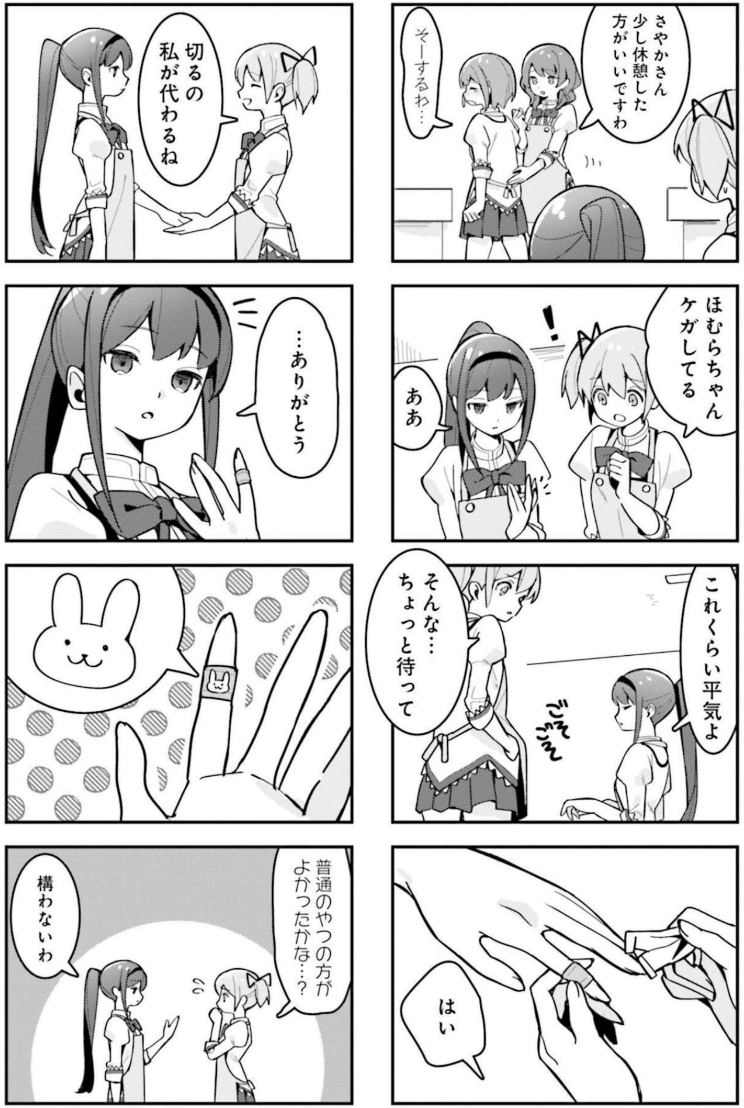

まどか☆キッチン
しおやま
塩山
今日は調理実習があります
なんとほむらちゃんと一緒です
仲良くできるかなぁ

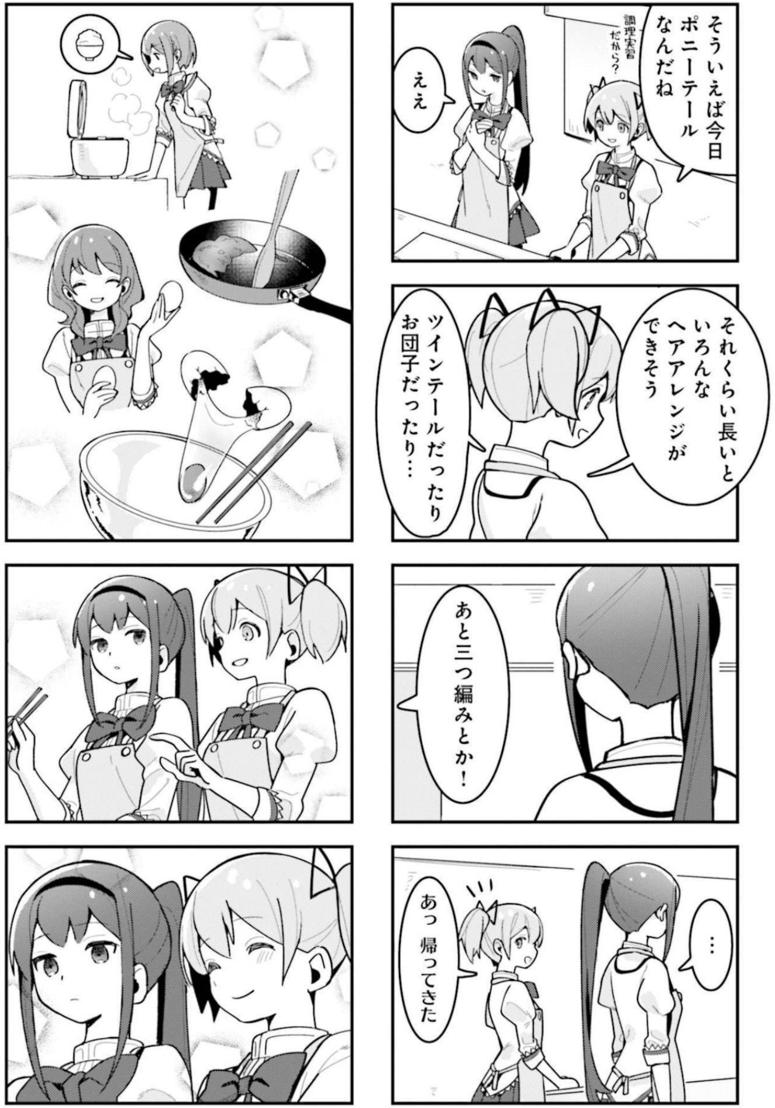


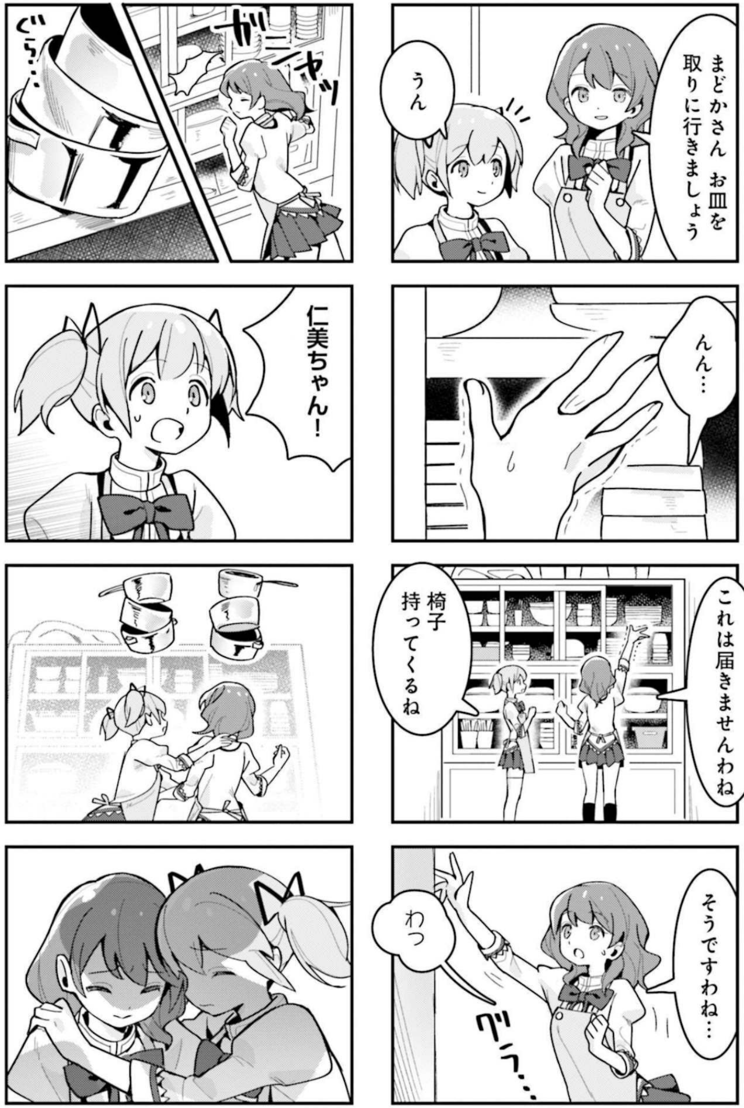
暁美さん フライパン取ってもらえます？
分かったわ
は～っ なんで転校生と同じ班なのかねえ
さやかちゃん
どうせまた私たちの邪魔をしてくるんだよ
そんなことないよ
キュゥべえを三枚に下ろそうとしたりね
そんなことない…よ
なんの話かしら
ビクッ
貸してちょうだい 私がやるわ
ちょっと
まどかの仕事を奪うんじゃないよ
ずいっ
…できればあなたにもじっとしていてほしいわね
刃物の扱いが得意そうには見えないから
何──!?



よーし!! どっちが早く切れるか勝負だ
くだらない
ほほ～転校生はアタシに勝つ自信がないと見た
ドドドド
ズドドド
うう～
玉ねぎが目にしみてしんどい
負ける…？ いや 苦しんでるのはアイツも同じ…
チラッ
こんもり
なんで!?
私の勝ちね


さやかさん
少し休憩した
方がいいですわ
そーするわ…
ほむらちゃん
ケガしてる
!
ああ
これくらい平気よ
そんな…
ちょっと待って
ごそごそ
はい
切るの
私が代わるね
…ありがとう
普通のやつの方が
よかったかな…?
構わないわ


そういえば今日
ポニーテール
なんだね
調理実習
だから?
ええ
それくらい長いと
いろんな
ヘアアレンジが
できそう
ツインテールだったり
お団子だったり…
あと三つ編みとか!
あっ 帰ってきた
…


まどかさん お皿を取りに行きましょう
うん
ぐら…
ガシャッ
んん…
仁美ちゃん!
これは届きませんわね
椅子持ってくるね
そうですわね…
わっ
グラ…


…?
鹿目まどか
え…?
ちょっとー お皿まだー?
何してんのー
あなたは優しすぎる
へちゃ…
今準備します
もっと自分を大切にして


うまそーっっ
ほむらちゃん 今日は
色々とありがとう
別に大したこと
してないわ
うぅん
一緒に料理して
お話しして すごく
楽しかった
だから…
最後に
一緒に食べてくれると
嬉しいなって
そうね
!!
となり空いてるかしら
もちろんですわ
転校生! あたしと
早食い勝負だ!
さやかちゃん
もうやめようよ

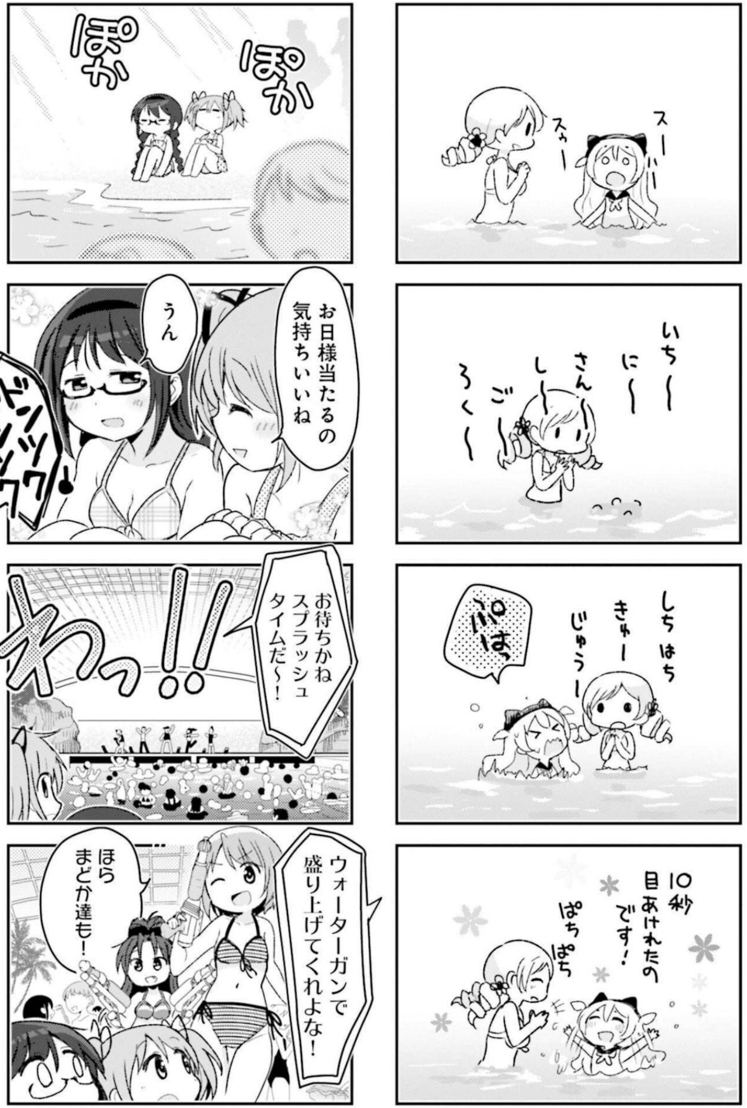
◆Fin◆


ぽかぽかスプラッシュデイ
presented by タツノコッソ
ひゃっふー!
今回はあくまで見回りを
かねてるんだからね
はーい
やっぱプールは
テンション上がるわ〜!
こーら
みんな
のわりに
マミが一番ノリノリ
じゃねーか
!!
なの
です


こ これはね
マミさん～
たまには休みも
必要だよ♪
そうだよ
マミ
休息をとって
英気をやしなうのも
ひとつの方法じゃ
ないかな？
キュゥべえ!?
そうねたまには
息抜きしなくちゃね
話
わかるぅー♪
やったぁ
くる
ほむらちゃん
ビクッ
ほむらちゃんも
こっちに
おいでよ～！
あ
あの
ぎゅう
あっ
わっ
ぎゅう
ほむら
ちゃん!?
待って！
今行く
そこ～飛び込み
やめてください～
ざぼん
ズコッ
きゃッ！
鹿目さん!?


大丈夫!?
へへ♪
へっちゃらだよ
ポン
杏子ー
混んでるから
気をつけないとね
はい
オイ 何
すんだよ…
リンゴ!?
あんたに
ピッタリでしょ！
いいから
早く遊ぼうぜ！
ばっ
よーし！
じゃあ…
すい
さっき
から
なんなの
君達
おこられ
ピュエラマギ
ホーリークインテット
あ
ぐる～
きゅるるるる


その頃のキュゥべえ
サウナ
やれやれ わざわざ 熱い部屋と 冷たい水に 入るなんて
わけが わからないよ
サウナ
水風呂
サウナ
水風呂
ぐる
ぐる
そよ…
……
円環の理
？？？？？？
キュゥべえ ご飯にしよ
いただきます
本当に人間は ラーメンという 食べ物が好きだね
こんな場所にまで来て 食べるなんて
まったく わけがわからないよ
ズル
ズル
このおいしさは エントロピーを 凌駕する!!
！！！！！！


スーハー
スゥー
いち〜
に〜
さん
し〜
ご〜
ろく〜
しち はち
きゅー
じゅう〜
ぷはっ
10秒 目あけれたの です！
ぱち ぱち
ぽか
ぽか
お日様当たるの 気持ちいいね
うん
ドンツクワ
ドンツクワ
お待ちかね スプラッシュ タイムだ〜！
わっ!!
ウォーターガンで 盛り上げてくれよな！
ほら まどか達も！


おいマミー!!
わぃ
わぃ
こっちに来いよー!!
こーいうのトクイだろ!
ふふっ
いいわ
スッ…
私の本気
見せてあげる!!
ド!!
いくわよ~!
わあ!
きゃっ きゃっ
まどか!
ぴゃ!
ピュー
ピュー
きゃっ!
暁美さんやったわね…!
ゴゴゴゴゴゴ


ズッ
お互い動きの読み合いね!
でも同じ条件で私に勝てる?
ザザザ
根競べなら負けません!
ザザ
ハァ…
ハァ…
ハァ…
ハァ…
きゃあ!?
ブシャァァァ
ボチャ
眼鏡が!
ど どこ!?


GO TO THE NEXT STAGE.
MADOKA 10th ANNIVERSARY
魔法少女まどか☆マギカ
PUELLA MAGI MADOKA MAGICA


見つけた
見つかった!?
はぁ
ごめんなさい やりすぎたわね
まどか!
また来てもいいんじゃないかな?
ツヤ
ツヤ
ととのってる
◆Fin◆



Contents

MANGA TIME KR COMICS

KIRARA MENU 1788
魔法少女まどか☆マギカ 10th Anniversary Book vol.3

電子版発行日　2022年1月15日

◆原作
Magica Quartet

◆編
まんがタイムきらら

◆発行者
東 敬彰

◆発行所
株式会社芳文社
〒112-8580
東京都文京区後楽 1-2-12

◆構成・執筆
高山淳史（ライトワークス）
木澤行人（ライトワークス）
漆原虹平（ライトワークス）
前田 久
仲上佳克
川畑 剛
米林明子

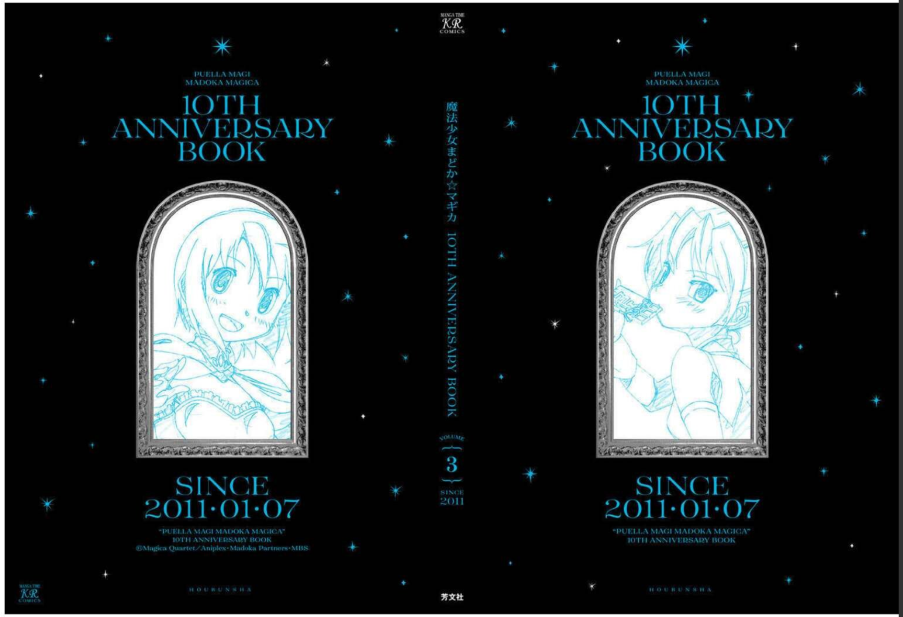
◆表紙デザイン
BALCOLONY.

◆本文デザイン
小林博明（K プラスアートワークス）
小林聡美（K プラスアートワークス）

◆監修
魔法少女まどか☆マギカ製作委員会

◆協力
株式会社アーツビジョン
株式会社アニプレックス
株式会社 81 プロデュース
株式会社 f4samurai
株式会社シャフト
株式会社ニトロプラス
有限会社 BALCOLONY.
株式会社ロックウェルアイズ

※電子書籍版『魔法少女まどか☆マギカ 10th Anniversary Book vol.3』内に掲載されている情報は、全て紙版発行当時のものです。
電子書籍版の本文中のページ番号は、制作の都合上、紙版のページ数をそのまま掲載しております。何卒ご了承ください。


PUELLA MAGI
MADOKA MAGICA
10TH
ANNIVERSARY
BOOK
SINCE
2011·01·07
"PUELLA MAGI MADOKA MAGICA"
10TH ANNIVERSARY BOOK
©Magica Quartet/Aniplex·Madoka Partners·MBS
HOUBUNSHA
MANGA TIME
KR
COMICS
魔法少女まどか☆マギカ 10TH ANNIVERSARY BOOK
VOLUME
3
SINCE
2011
芳文社
PUELLA MAGI
MADOKA MAGICA
10TH
ANNIVERSARY
BOOK
SINCE
2011·01·07
"PUELLA MAGI MADOKA MAGICA"
10TH ANNIVERSARY BOOK
HOUBUNSHA